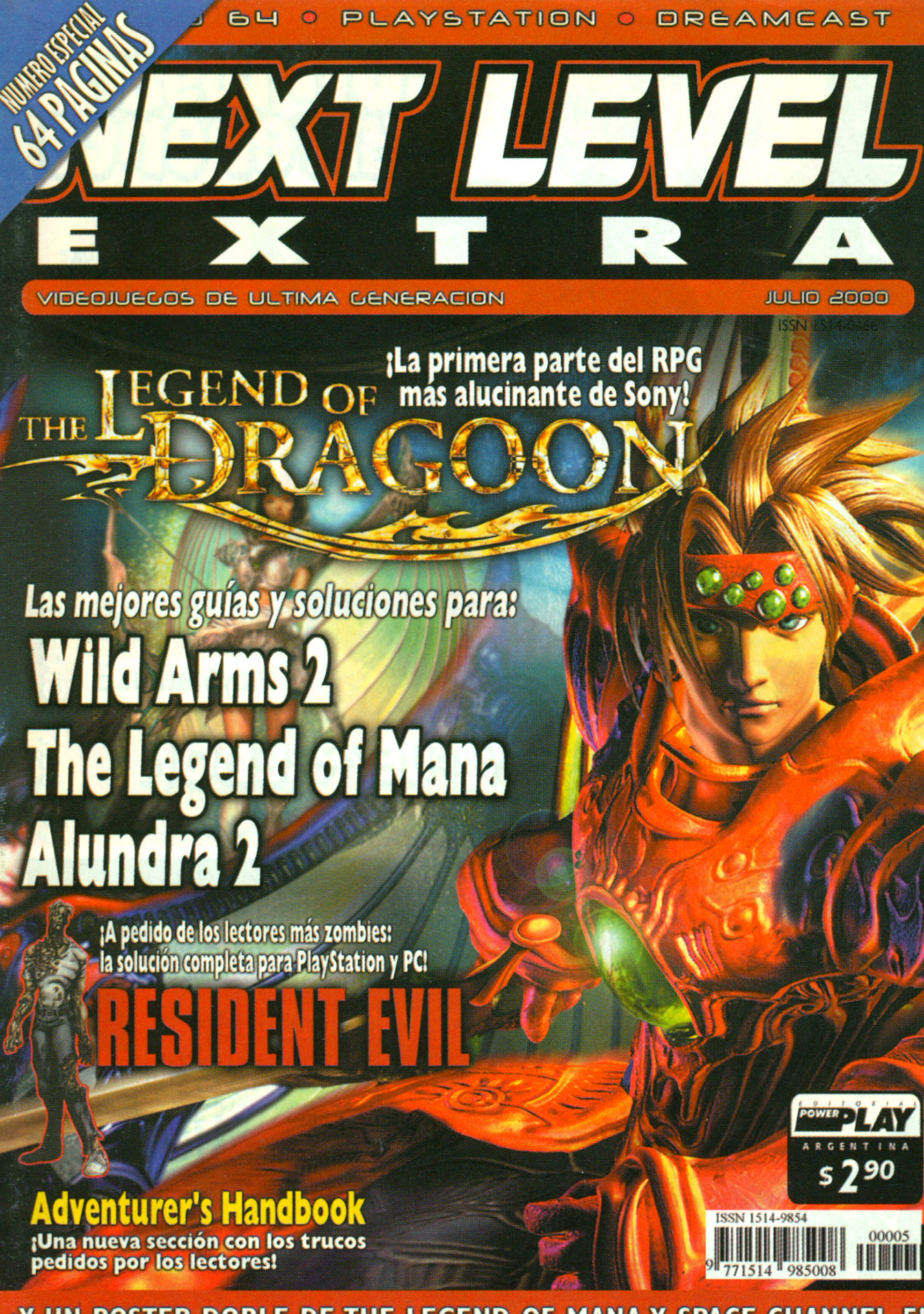

64 • PLAYSTATION • DREAMCAST
NUMERO ESPECIAL
64 PAGINAS
NEXT LEVEL
EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
JULIO 2000
¡La primera parte del RPG más alucinante de Sony!
THE LEGEND OF DRAGOON
Las mejores guías y soluciones para:
Wild Arms 2
The Legend of Mana
Alundra 2
¡A pedido de los lectores más zombies: la solución completa para PlayStation y PC!
RESIDENT EVIL
EDITORIAL POWER PLAY ARGENTINA
$ 2.90
ISSN 1514-9854
00005
9 771514 985008
Adventurer's Handbook
¡Una nueva sección con los trucos pedidos por los lectores!
¡Y UN POSTER DOBLE DE THE LEGEND OF MANA Y SPACE CHANNEL 5!




SEGA



Index
índice

Soluciones

Nota del Editor

En esta edición de Next Level Extra que tienen en sus manos van a encontrar mucho más material que en las ediciones anteriores, más variado y con algunas sorpresas. Como pueden ver, seguimos con las soluciones pedidas por ustedes, en este caso nada menos que un clásico de todos los tiempos para nuestras PlayStation, Resident Evil. Muchos nos pedían que la hiciéramos así que aquí la tienen. ¡Más vale que no dejen vivo ni a uno solo de esos muertos... si nos permiten la expresión!
También hemos decidido brindarles muchas más soluciones y guías, por eso esta vez tienen en sus manos las primeras partes de juegos tan fantásticos como Legend of the Dragoon (una solución exclusiva de Next Level Extra), Alundra 2, The Legend of Mana y Wild Arms 2. Y, como ya sabrán si estuvieron leyendo nuestra revista madre Next Level, hemos creado una sección especial para esta revista con trucos pedidos por ustedes, así ya nunca más se quedan con una duda o tienen que abandonar un juego por no poder continuar sin ayuda. Nuestro especialista, el Dr. Indiana Smith, está dispuesto a recibir todas sus cartas y responder a todas las preguntas sobre situaciones particularmente difíciles, o simplemente curiosidades del mundo de los juegos. ¡Ya sean arcades, simuladores o aventuras, nada escapa a los conocimientos de Indiana!
Pueden enviarnos sus mensajes y cartas a la dirección de siempre: Paraguay 2452, 4° B, (1121), Capital Federal, o por e-mail a *nextlevel@ciudad.com.ar* desde este mismo momento. ¡Los estamos esperando!

Staff

NEXT LEVEL EXTRA
VIDEOJUEGOS DE ULTIMA GENERACION
Julio 2000

DIRECTOR Y EDITOR
Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION
Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION
Máximo Frías
Martín Varsano
Gastón Enrichetti

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS
Mauricio Urbides

RELACIONES PUBLICAS
Fernando Brischetto

REPRESENTANTE COMERCIAL
Andrés Loguercio

COLABORAN EN ESTE NUMERO
Rodolfo A. Laborde
Maximiliano Ferzzola
Hernán Fernandez

IMPRENTA
New Press Grupo Impresor S.A.
Paraguay 264 - Avellaneda

DISTRIBUCION
CAPITAL Y GBA
Huesca Sanabria, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510

DISTRIBUCION INTERIOR
DISA, Pte. Luis Sáenz Peña 1832/36
Cap. Fed. Tel.: 4305-3160

NEXT LEVEL EXTRA es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano, Gastón Enrichetti y Santiago Videla. Editada por Editorial Power Play, Paraguay 2452 4°B (1121) Buenos Aires - Argentina.
e-mail: nextlevel@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad intelectual en trámite. ISSN 1514-9854.

Impresa en Argentina
Julio de 2000

THE LEGEND OF DRAGO

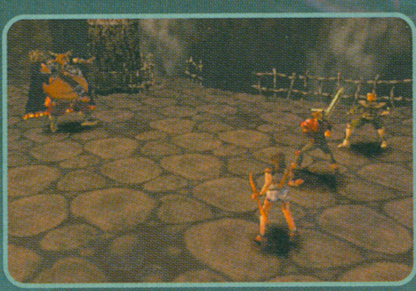
Por Maximiliano Ferzzola

¡Y la Aventura comienza!

Luego de la secuencia inicial verás dos soldados castigando feo a un pobre diablo. Pegales un "ubicate, che" y después el tipo maltrecho te va a pedir que rescates a Shana. Yendo hacia tu izquierda otro habitante de la villa te va a pedir lo mismo. Pero justo cae un Sargento de los malos que antes de tratar de quitarte la vida te informa que Shana está en prisión. Siguiendo para tu izquierda hablá con el Herrero del pueblo para algunos tips interesantes. Salí del pueblo. Ahora vas a tener que ir a hasta el Bosque y charlar con el comerciante para más tips útiles. Salí del bosque, hay bastantes cofres escondidos, y das al mapa principal. Encará para Hellena Jail. Una vez ahí, hablá con el primer comerciante que te cruces. ¡El muy maldito llama al guardia! Después de pegarle unos cuantos golpes, hablá de vuelta con el comerciante que te va a vender unos ítems bastante útiles. Siguiendo vas a poder evitar a los guardias de que te peguen, pero no es recomendable ya que vas a necesitar la experiencia para mejorar, no solo tus habilidades, sino también tus combos. Además dentro de la prisión vas a encontrar un montón de ítems útiles, así como una armadura que



luego deberás ponérsela a Shana. Luego de más peleas y saliendo del ascensor, Lavitz se va a unir al grupo. Metete al ascensor y subí otro piso. Subiendo por una rampa vas a encontrar la llave de la celda donde Shana está encerrada. Más adelante cuando la liberes se te va a unir al



grupo. Después, luego de haber rescatado a Shana, volvé hasta la entrada de la prisión para encontrarte con el primer jefe del juego. Para acabar con Fruegel tenés dos maneras: Si matás antes a los dos guardias que lo acompañan, el traerá dos más que son un poco más poderosos. Si andás bien de ítems y vida seguí este camino para acumular más experiencia. Sino concentrate directamente en Fruegel que no es demasiado grosso.

Limestone Mine

Saliendo de la prisión vas de vuelta a al mapa principal. Mandate para el bosque pero esta vez por el camino de Grassland. Luego de la escena en donde nuestros héroes cobardemente se esconden de dos míseros guardias después de haber derrotado a todo un ejército de ellos, mandate por el camino de abajo. Entrá a la cabaña. Sufrí la historia de Dart y después salí de la cabaña y mandate para arriba. Examiná el Arbol y volvé a la cabaña. Agarrá el hacha y usala en el Arbol. Volvé donde los miedosos se escondieron y buscá el camino que lleva al río. Cruzá por el Arbol. Hablá con la familia y seguí para arriba.

En el mapa principal encará para Limestone Mine. En el nada difícil laberinto de la Mina vas a encontrar unos brillitos voladores. Se llaman fireflies (moscas de fuego) y te recargan la energía. Fijate donde está la gran rana que hay un lindo mini game. Si la seguís, la rana huye. Para atraparla y ganar un cofre, seguila saltando por las piedras. Pero vas a ver que no la alcanzas más. Ok, fijate

Para poder condensar la guía de este inmenso juego en la menor cantidad de números posibles, y no impacientarlos demasiado, he tenido que desarrollarla a partir de los detalles más importantes. De todas maneras no se asusten en quedarse colgados, salvo por las pistas aquí presentes no van a tener mayor problema. Incluso en el cuadro aparte podrán ver las ubicaciones del Star Dust, polvos imprescindibles para el desarrollo de la aventura.

que en una de las curvas que sigue la rana hay una doble fila de piedras. La rana sigue el camino más largo, vos agarrá siempre por el otro que eventualmente la vas a atrapar. Antes de llegar a la gorda del nivel te conviene salvar ¿no? Cuando te encontrás a Uroboros, la Mega Serpiente del Mal, recordá que te puede envenenar, así que sería conveniente que si encontraste algún Poison Guard, lo equipes. Vencer a este bichejo es una reverenda taradez. Mientras esté en el suelo dale con los combos al máximo. Cuando se esconde aprovechá a curarte. Luego el bicho se mete a una cueva superior. Convertite en Dragoon y trata de acertar al máximo poder. Cuando el bicho esté bien muerto, salí de la mina y mandate para Bale.



City of Bale

Lo más recomendable aquí es que antes de hacer cualquier cosa te dediques simplemente a explorar y a hablar con las personas para conocer mejor el lugar. Cuando te cansés de dar vueltas mandate para el castillo.

En el Castillo también te conviene explorar ya que vas a encontrar un montón de ítems. Una vez más, en cuanto te cansés de explorar, subí todo el tranco hasta arriba para hablar con el Rey Albert. Luego de la conversación Lavitz propone ir a su casa. Antes andá al Pub del pueblo y hablá con el tabernero. Comprale una botella



de vinacho y buscá la Fuente de agua, que por ahí andá un borracho que bloquea una entrada. Dale la botella y encará por el corredor. Vas a encontrar un bote que sirve para andar por la ciudad. Después andá para la casa de Lavitz donde todos deciden ir a Hoax.

En Hoax la misma recomendación, antes de encarar para donde quiere ir Lavitz es mejor explorar un poco. Después sí, mandate al centro de la ciudad donde está el Concilio. Luego de la conversación andá al muro donde está el soldado cerca de la puerta principal del pueblo y decile que se mande a mudar. Durante la noche tendrás que cargarte a dos chabones que se la dan de malos.

Uno de ellos es Black Knight. Pegale con todo hasta que empieze a castear un hechizo de ilusión que lo multiplica por tres. Solo pegándole al Black Knight real se van las ilusiones. Cuando se divida defendé con todos. Y







cuando castee algún hechizo, avivate porque el único que puede castear es el verdadero. Pegale a ése. Repetí la secuencia un par de veces y listo.

El otro es Kongol. El problema con este gil es que cada vez que te equivocás en el combo te contraataca y esto puede resultar mortal. Así que lo más recomendable es que pongas el combo más simple o el que mejor te salga. Después de la animación vamos todos para Marshland. (Nota: Es recomendable darse una vuelta por la casa de Lavitz, que ahora su madre no estará bloqueando la cocina y podrás agarrar un Star Dust)

Marshland

¡El fuerte está todo destruido! La zona está llena de Cofres, trata de no perderte ninguno porque en uno de ellos vas a encontrar una nueva arma para Lavitz. Hablá, cuando lo encuentres, con el soldado moribundo. Salí del fuerte y andá hasta el bote. Mandate hasta el final del camino. Luego de la secuencia, en el Mapa Principal, encará para hacía Volcano Villude. Dentro, buscá la estatua y luego preparate a destruirla. Virage, la estatua, tiene tres partes: Cabeza, Cuerpo y Brazo. Atacá primero y con todo al cuerpo. Una vez acabado dale bien duro en la cabeza y... ¡Listo!

Luego de vencer a Virage buscá a un tipo colgando del precipicio y ayudalo. Después rodea el Magma ¡Otro Jefe! Usa el Astral Drain y los ataques de Dragoon de Dart para vencer a Piton. Si invoca las Rocas del Volcán atacalas con todo para evitar un daño mayor. Desde el Mapa



Principal mandate al Dragon´s Nest. Cuando los personajes caigan en una caverna subterránea, luego de andar un ratito por la zona, tocá todos los hongos que encuentres para abrir el camino. Seguí hasta que te tengas que enfrentar con Grehan y Feyrbrand. Usando, una vez más, el Astral Drain de Rose no te va a costar demasiado. Pegale primero a Feyrbrand y luego encargate de Grehan. ¡Pan comido! Pero Shana se desmaya. Salí de la cueva hasta el Mapa y encará para Lohan.

¡Hay que salvar a Shana!

Los muchachos llevan a Shana al hospital y el Tordo les dice que no podrán salvar a Shana a menos que encuentren la Dragoni Plant. Antes de partir explorá Lohan. Buscá un comerciante en la calle y hablá con él. Regateale el precio de la Bottle de 1.000.000 a 100 y comprala. Volvé a Dragon´s Nest y buscá el lago cerca de donde caíste por primera vez. Encará para el Sur y Dart usará el agua en una planta. Volvés al Mapa principal. Tomá el camino que te lleva al Shirley´s Temple y explorá la zona hasta que Rose logra que los personajes saquen sus Dragon Spirits. Más adelante vas a necesitar un Password (352). Siguiendo vas a encontrar dos estatuas, una dorada y otra plateada. Mové la dorada hacia el norte y hacia el Oeste la plateada para poder continuar. Salvá y preparate para enfrentarte a Drake. Drake de vez



en cuando le va a tirar bombas a los personajes. Tratá de destruirlas antes de que lleguen a los personajes así te ahorras una bocha de energía. Este maldito también invoca una barrera que deberás destruir antes de poder pegarle. Luego de muerto Drake, aparece Shirley que nos dice que no existe tal cosa como la Dragoni Plant, pero que de todas maneras puede darte su Dragon Spirit Plateado que posee el poder de la magia curativa. Pero antes vas a tener que contestarle unas preguntas. No son demasiado difíciles, y menos si jugás el papel de niño buenito que pone la compasión por sobre todo... ¡Ahhh, me encantan estos juegos moralistas! Luego usá el Dragon Spirit Plateado para curar a Drake. Volvé al Hospital. ¡Ahora Shana está al pelo! Luego, andá a la Arena y registrate. Las primeras cuatro peleas no son





demasiado problema pero la última es imposible de ganar. Después de que Lavitz te dé algunos tickets para jugar un par de Mini Game mandate para la salida. Al salir de la ciudad un soldado a punto de morir te informa que el Rey Albert fue hecho prisionero y llevado a Hellena Jail. Haschel se une al grupo, así que mandate directo a Hellena Jail.

Rescatando al Rey Albert

Explorá la carcel hasta caer, una vez más, en un pasaje subterráneo. Para salir, chequea el muro Este, donde hay una puerta secreta y una gorda de nivel esperándote. Jiango es demasiado débil al Astral Drain de Rose, así que no dudes en usarlo contra él. Una vez muerto subí las escaleras y mandate hasta donde tienen cautivo al Rey. Fruegel vuelve a tomar revancha. Primero matá a su perro, y después concentrate en el pájaro. Cuando Fruegel quede solo, usá Astral Drain para exterminarlo. Desde el Mapa Principal mandate hasta Cathas. Y registrate como soldado. Andá hasta el Black Castle, los guardias de la entrada no te van a dejar pasar. Encará hasta el Fuerte Abandonado. Explorá hasta encontrar un chico que te bloquea el camino y te hace un par de preguntas. Contestale bien y luego pedile que te lleve dentro del Black Castle. Dentro del Castillo explorá hasta encontrar un cuarto con unas columnas "re locas". Una de ellas te va a dar Magic Oil que sirve para activar los ascensores y otras maquinarias del castillo. Y bueno... ahora vas a tener que arreglártelas vos solito en el laberinto del Black Castle. Tenés que llegar a una habitación grande, grande, grande con una estatua en el medio. Pero en el camino hacia esa habitación necesitás encontrar unas llaves para luego usarlas en los Slots y que una puerta secreta en la estatua se abra. Metete adentro y preparate para batallar con Kongol, una vez más. No uses magia contra este Jefe, tratá de pegarle la mayor cantidad de golpes que puedas, usando lo mejor posible los combos. Antes de seguir el camino, volvé a la habitación de la Estatua para salvar el juego ya que el Jefe que viene a continuación es bastante duro. Para acabar con el Emperador Doel, atacalo con los combos pero manteniendo tus puntos de vida lo más alto posible. Cuando se transforme en Dragón usá el Astral Drain de Rose y el Flower Storm de Albert. Luego el chabón va a crear un escudo, cuando esto suceda defendete de sus ataques hasta que el escudo se disipe. Ahora sí, transformate en Dragoon y dale durisímo.

Ubicación de los StarDust del Disco 1

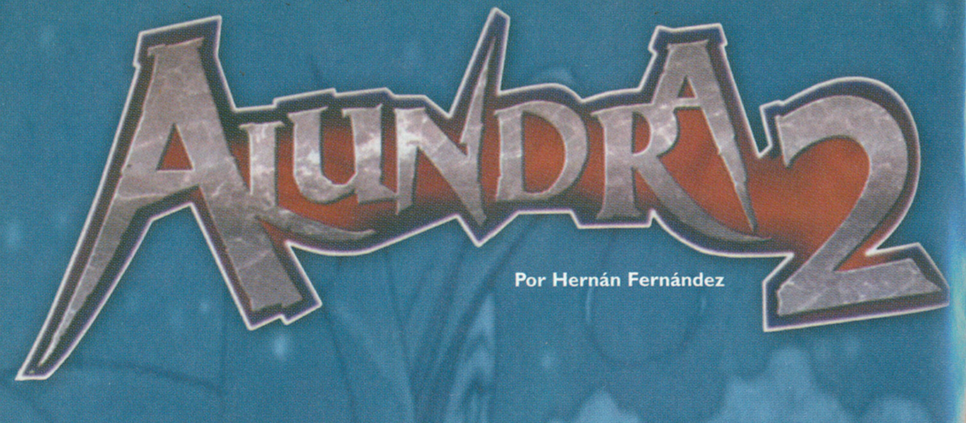
Celes
- La tercera tumba contando desde la izquierda.

Bel
- En el Weapon Shop.
- Un cuarto en el sótano de la habitación que alcanzamos con el bote cuando recién lo encontramos.
- El Aljibe cerca de la casa de Lavizt.
- La cocina de Lavizt.
- En la Chimenea del primer piso del Inderus Castle.
- En el tercer piso del Inderus Castle.

Hoax
- En la Chimenea del sótano en una de las casas más arriba a la izquierda.
- En la Esquina inferior izquierda del Concilio de Guerra.

Humid Terrain
- En la Chimenea del Stronghold Lohan.
- En la Armadura colgada en Daba´s Shop.
- En la vasija que se encuentra cerca de la salida del pueblo.
- En la Carga cerca de la entrada de la Arena.
- En un Gabinete escondido en el Bookshop.

Cathas
- En un barril dentro de la casa cerca de la entrada de la ciudad.
- En el piso superior de la casa de la entrada de la ciudad.
- En el Weapon Shop.
- En la biblioteca en el último piso de Shantytown.
- En un barril en el fondo del Shop de ShantyTown.
- En un barril en el fondo del Shop de ShantyTown.



Por Hernán Fernández

El juego comienza cuando Flint, el héroe de la historia, se introduce en una nave pirata en su búsqueda de venganza. Estarán en un largo corredor que cumple una función de tutorial explicando los movimientos básicos como saltar, correr, pegar o usar el inventario. Agarren las dos Herb, destruyan la estatua del fondo del pasillo y continúen.

En esta habitación recojan la llave y salgan por la puerta. En la Cabin diríjanse hacia la puerta del fondo y golpeen la palanca que está a un lado de la puerta. Salgan por una de las puertas de los lados que se acaba de abrir y diríjanse a la parte trasera de la nave. Entren y maten a los tres robots, tomen la Herb del cofre y salgan por la puerta que se acaba de abrir. Tomen otra Herb, cúrense con el extraño aparato azul y graben en el libro. Diríjanse de nuevo a la Cabin. Ahora tendrán que pelear contra el primer Boss: Zeppo, el capitán de los piratas.

Zeppo

Para vencerlo solo tienen que saltar las ondas que les tira por el piso y luego pegarle. Cuando salte y quiera caérseles encima corran rápido, pásenle por abajo y péguenle por la espalda.

El ruido de la batalla va a llamar la atención de un robot contra el que también deberán pelear. Después de sacudirle las tuercas, la nave pirata se viene abajo junto con ustedes y los demás robots, ya que la familia pirata se tomó el buque tirándose en paracaídas.

Paco Village

Una vez se levanten rompan el chanchito y recojan las monedas. Hablen con la familia y recibirán la visita de Lord Prunewell y la princesa Alexia, que les encargará la tarea de rescatar al rey. Hablen con la gente del pueblo, compren alguna Herb en el Item Shop y vuelvan a la casa donde despertaron. Hablen nuevamente con la familia y vuelvan a romper el chanchito. Salgan de la casa y del pueblo.

Kindra Forest

Recorran el camino matando los monos y golpeando las plantitas, van a conseguir unas cuantas monedas y dos Herb. En la siguiente zona Prunewell les enseñara como escalar una pared usando una caja, una vez arriba entren por una hueco entre los arboles, denle una Herb al hombre y él les dará una brújula. Salgan, de los dos grandes bloques de piedra empujen el de la derecha de Flint. Maten a los dos enanos y se activará un ascensor que está cerca, suban. Más enanos y plantitas. Agarren las 100G y una Pieza de Rompecabezas. Ahora aprenderán a mover los bloques de piedra que pueden tanto empujarse como tirar de ellos, tienen que empujar uno y tirar del otro. Ahora salten sobre el botón, sobre el bloque que apareció y luego sobre el móvil para llegar arriba. Deben seguir, rodear los árboles y matar a todos los enanos. En Finrod's House primero de todo cúrense en la máquina de rayos azules. Crucen el puente, en la casa hablen con Finrod y salgan por el otro lado de la casa. Más enanos y plantitas.



Mt. Sparrowhawk

Al entrar se encontrarán con Alexia, que después de darles un reto les pasa una Pieza de Rompecabezas y los lleva a ver los restos de la nave pirata estrellada. A un costado, junto a los restos de un robot hay una entrada. Dentro del árbol hay una de esas cosas azules que nos curan. Ya en el Cockpit se encontrarán con Alexia. Salgan por la otra puerta, ¡cuidado con los chorros de vapor! Nuevamente a la Cabin, suban por la pila de cajas y restos, agarren dos Herbs y sigan subiendo. Una vez arriba de todo, hacia la izquierda hay otra Herb, hacia la derecha van a encontrar un círculo de curación y un libro para grabar. Suben por el ascensor, después de hablar con Alexia salgan por la puerta luminosa, donde verán por primera vez a Mephisto. Este les mandará algunos robots, denles para que tengan y entren cuanto antes a la abertura del árbol, cúrense y salgan. Después de la escena prepárense, les va a tocar pelear contra el primer Boss poderoso, el Gato de Mephisto.

El Gato de Mephisto

Para ganarle tienen que dejar que les dé vueltas, cuando pare y se les tira encima, lo esquivan con un salto y le pegan. Corran porque en cuanto se ponga de pie los va a atacar, lo esquivan de nuevo y le pegan. Cuando reciba suficiente daño va a saltar sobre uno cualquiera de los cuatro pilares de las esquinas, rajen a la esquina contraria porque va a lanzar fuego. Lo primero que hace al bajar es lanzarse sobre ustedes, lo esquivan como siempre y le pegan. Cuando le ganen agarren las monedas y en el cofre van a encontrar un amuleto que les da 100 puntos más de vida máxima, un Big Life Crest.

Hablen con Alexia y vayan hacia Kindra Forest, en la cabaña hablen con todos y verán la escena del toro. Vayan para Paco Village.

Paco Village

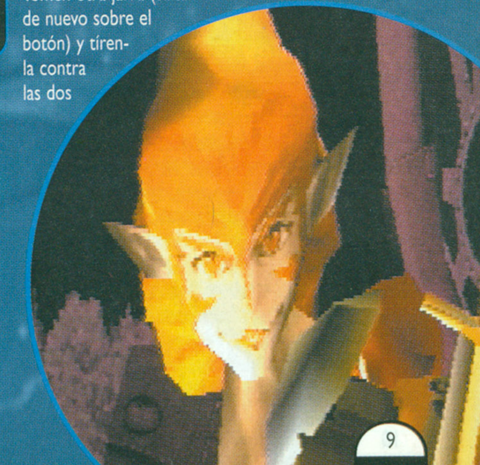
Hablen con toda la gente del pueblo. Récenle a la estatua de Jeehan, suban a la plataforma que apareció al correrse la estatua y serán teleportados a la casa de Jeehan. Le dan las piezas de rompecabezas que hayamos encontrado a Jeehan. Cada vez que logre armar uno de los cuatro rompecabezas les enseñará un Combo Hit. Hablen con el pibe, les pedirá información



sobre baños y les seguirá pidiendo info, nos falta hablarle de un baño que hay en Toroledo que todavía no visitamos. Salgan de Paco Village y diríjanse hacia la izquierda en el mapa.

Tortuga Beach

Bajen a la arena, agarren la Herb, suban y vayan saltando por los pilares de piedra. Van a encontrar otro cofre que no pueden agarrar, déjenlo para después. Maten unos pájaros, rompan las tres estatuas, tomen el dinero y sigan. Agarren la roca que cae y tírenla contra los pilares dorados. Más bichos. Agarren la antorcha, pónganse al lado de la roca que tiene una bomba roja arriba, salten y tírenle la antorcha. Con el camino libre tomen otra Pieza de Rompecabezas del cofre. Hay otra Herb en un cofre cercano. Sigan por la única salida, rompan la estatua de serpiente, y salten sobre el botón que aparece. Tomen la jarra de agua que aparece y tírenla contra la estatua azul, en el cofre hay 100G. Tomen otra jarra (saltando de nuevo sobre el botón) y tírenla contra las dos



estatuas azules. Cúrense y salgan.

En la nueva zona, salten hasta un cofre con otra Herb. Más adelante sigan saltando hasta un botón, actívenlo (siempre saltándole encima) y un ascensor comenzará a moverse. Sigan adelante, maten los tres bichos y agarren los 200G. Ahora van a encontrar dos paredes que las tienen que tirar pateándolas (para patear, corran con R2 y aprieten el círculo), vemos una rara escena y nos reunimos con Alexia.

Toroledo

Primero de todo diríjanse al Inn, la primera casa a la derecha. Vayan al primer piso, en el baño (acuérdense del pibe de la casa de Jeehan) salen por la otra puerta y entren por la ventana. Encontrarán otra Pieza de Rompecabezas, bajen y salgan de la casa. Justo enfrente está el Shop, ahí cambien la llave rara que tenemos desde el principio por una vaca tallada a mano... ¿? En la puerta de al lado hay un Tonic. Ahora vayan detrás del Inn, en una puerta encontrarán otra Pieza de Rompecabezas. Vayan hacia el Rodeo de Toros, al lado del Inn. Después de la escena de los piratas, tomen por una salida atrás de los establos. Ahí van a encontrar una estatua de Jeehan; primero sigan adelante, tomen la otra Pieza de Rompecabezas y ahora sí, vayan a ver a Jeehan. Primero hablen con el pibe, les dará un guante y les enseñará el Sunburst Attack. Denle las Piezas de Rompecabezas a Jeehan, y él les enseñará un combo. Ahora salgan y vayan hasta el Inn, sigan por el camino hasta el puente, después de la escena deben ir de nuevo hasta el Rodeo de Toros y subir por la escalera. Vayan de nuevo a la casa de Pierre, salgan por la otra puerta y tomen el camino.

Mithra Valley

Entren en el Ox Tank, suban la escalera a la izquierda de la entrada, cúrense y graben. Bajen, párense sobre la plataforma, salten y péguenle a la palanca, suban, vayan por arriba y golpeen de nuevo la palanca. Entren por la puerta que se acaba de abrir, agarren la llave, salgan y golpeen de nuevo la palanca. Entren ahora por la puerta de la derecha con la llave, salten sobre el botón, y luego sobre el otro. Antes de salir de la habitación agarren la Pieza de Rompecabezas que hay atrás del engranaje. Ahora entren por la puerta de la izquierda, salten sobre el botón y salgan por la puerta que se acaba de habilitar, hagan explotar la bomba con la antorcha. Apachurren los dos robots, y suban por la escalera. Hay un cofre sobre un bloque, para agarrarlo tienen que subir por la escalera, agarrar la bomba y arrojarla cerca del bloque, hacer que un robot



los ataque con el fuego y encienda la bomba, entonces pueden agarrar otra Pieza de Rompecabezas. Salgan por la puerta, agarren la llave, vuelvan a la habitación anterior, suban la escalera y salgan por la otra puerta. Déjense caer, suban por la otra escalera y salgan. Ahora muy al estilo Donkey Kong, tienen que saltar las balas que vienen rodando y apretar el botón. Salgan de nuevo y vayan al ascensor, después tomen el de la izquierda. Arriba agarren la Herb y aprieten el botón. Bajen de nuevo y aunque les dé lástima sacúdanle unos golpes a los perros, eso activa el tercer ascensor, suban. Sigan subiendo, agarren las 100G y salgan por la rampa. De nuevo en el Donkey Kong, bajen por la escalera, y vayan hacia la izquierda, cuando lleguen al final déjense caer, lleguen donde esta Alexia y tomen la llave. Déjense caer hasta el piso de abajo, salgan y suban por el ascensor de la derecha. Ahora no sigan subiendo, sino mándense por la plataforma y abran la puerta... ¿y? ¡Otro Donkey Kong! Salgan por la rampa de la derecha, peleen contra los robots, agarren 100G





y un Tonic. Primero suban al ascensor más lejano a la entrada, salgan por la rampa y déjense caer sobre el botón. Bajen y salgan por la rampa de abajo a la izquierda, agarren una antorcha y activen la bomba, agarren la llave, salgan y vayan por la puerta negra. Usen el ascensor que activaron hoy y no usaron, arriba abran la puerta con la llave y suban hasta la rampa superior.

Acá suban por la escalera, aprieten el botón y lo más rápido que puedan tienen que ir corriendo y saltando según las marcas del piso antes que el bloque vuelva a su lugar. Una vez que logren pasar van a tener: un bloque, una bomba y una antorcha... ya saben que hacer. Aprieten el botón, déjense caer y suban por la escalera.

Arriba, tienen que hacer que los robots entren en los agujeros del piso, ustedes entran en el tercero. Salen agarran el Tonic y suben por la escalera. Acá suban saltando por los bloques y arriba aprieten el botón. Ahora pueden curarse y grabar. Aprieten el botón y suban por la escalera. Luego de la escena con Alexia, los piratas y el Minotauro. Ahora deberán pasar una prueba de velocidad, una carrera contra el Minotauro convertido en pelota rodante que intenta aplastarlos. En el camino van a encontrar cosas que los ayuden y otras que no:

- Las burbujas con una roca van a dejar caer una roca delante del Minotauro.
- Las verdes, dejan caer un Tonic delante nuestro.
- Las que tienen una moneda dorada, dejan caer una.
- Las monedas plateadas nos dan 10G.
- Las doradas 20G cada una.
- Los cohetes los hacen ir más rápido unos pocos segundos.
- Agujeros y bloques para que se caigan o choquen con ellos, lo bueno es que el minotauro también se choca con los bloques.

No hay mucho secreto acá, solamente tienen que jugarlo hasta que puedan llegar a la meta. Después de la carrera viene el verdadero enfrentamiento con el Minotauro.

Minotauro

Para vencerlo hay que hacer que los persiga esquivando sus golpes hasta que les tire la roca, ahí deben esquivarla tratando de acercarse al minotauro, cuando la roca le pegue y se quede estúpido, podemos sacudirle un buen golpe, o dos con el combo, y vuelta a empezar. Después de un rato de comer piñas el minotauro cambiará su táctica, les tratará de pegar igual que siempre, pero en vez de tirar una roca hará su ataque de bola, cuando se detenga mareado es el momento de pegarle. La mejor forma de que no les pegue, es esquivar el primer ataque en forma de bola y quedarse corriendo contra la pared alejándose, el minotauro rebotará contra la pared tratando de pegarles. Después de que le den la viaba, agarren todas las monedas que puedan y un Big Life Crest... ahora rájense de acá.



Vayan a Toroledo y hablen con toda la gente, incluso la del Rodeo de Toros. Después vayan por la otra punta del camino que cruza el pueblo y aparecerá un nuevo lugar.

Howling Cave

Después de ver la escena, vayan por el túnel persiguiendo a Pierre. Ahora tienen que agarrar la bomba, tirarla cerca de una de las palancas, tirarle con una antorcha y en el exacto momento que explote golpear la otra palanca para que empiece a funcionar el ascensor. Quemen las columnas con las antorchas, agarren la Pieza de Rompecabezas y salgan.

Deadeye Zach's

Después de la charla con Pierre entren en la casa, jueguen con los dardos que fueron encontrando por ahí y si les alcanza (lo dudo) pueden canjear los puntos por algún premio. Salgan y vuelvan a la Howling Cave.

Cuando lleguen y Pierre termine de tirar las piedras, apílenlas para poder subir y síganlo.

Dun Webb

Hablen con toda la gente y entren a la mansión, suban la escalera y agarren el Tonic. Salgan por la puerta que está arriba. Caminen por el balcón hasta la primera puerta que encuentren. Graben, agarren la Pieza de Rompecabezas saltando mientras corren. Salgan por la otra puerta, después de la escena salgan de nuevo al balcón. Sigan hasta el final, agarren la Herb y entren por la puerta. Agarren los Darts, la Herb, la Pieza de Rompecabezas y el Tonic. Salgan por donde los llevan las cintas, esquiven las bolas y los bichos (si quieren los matan) y suban por la escalera. Entren por la primera puerta, maten a todos y salgan por la puerta que se abrió. Salten sobre el botón que hay a un lado. Bajen, pateen la pared y aprieten el botón, también hay dos Herb por ahí. Cuidado con los portales que los van a llevar de nuevo al borde de la colina, donde caen las bolas negras. Esquiven los bichos que dan vueltas y aprieten el otro botón. Suban la escalera y aprieten el cuarto y último botón. Salgan por la puerta que se acaba de abrir. Después de la escena, entren por la puerta justo enfrente del portón de metal y peleen con todos los bichos. Tienen que tratar que uno de los que tira bombas, tire una cerca del bloque de piedra, recojan el Pixie Ring. Ahora les habrá aparecido un nuevo medidor a la izquierda, el EP. Los EP son los puntos de maná, para recupe-rarlos solo tienen que quedarse quie-tos unos segundos y el marcador comenzará a subir. Vuelvan a la habitación de la pared y disparen un rayo con el Pixie Ring a la cosa verde que da vueltas y bajen por el ascensor. Salgan por la única puerta abierta, cúrense, graben y sigan. Maten los bichejos y aprieten el botón. Salgan por donde entraron y entren por la nueva puerta abierta. Disparen los rayos verdes a las estatuas hasta que apunten a la pared. Sigan por el camino del fondo, pateen la puerta. Ahora, para poder apretar el botón que esta en la habitación del fondo tienen que encender la antorcha alta, para eso tienen que atraer una llama de la estatua del pasillo, así que denla vuelta de nuevo y hagan que la llama los siga hasta chocarse con la antorcha. Aprieten el botón y agarren la Herb. Vuelvan a la habitación circular, suban y entren por la puerta rosa. Guarda con los teleportadores. Agarren la Herb, ahora de nuevo tienen que encender una antorcha que está detrás de la puerta que sube y baja... suerte. Cuando la prendan desaparecerá la estatua que escupe el fuego, déjense caer por el agujero. Maten a todos los bichejos, agarren la Herb, vayan por el ascensor y agarren el barril que tira fuego, vuelvan a la habitación donde la salida está tapada y vayan quemando todas las plantas. Sigan hasta el fondo y aprieten el botón, salgan y vuelvan a la habitación circular. Ahora entren por la puerta azul, maten los bichos y aprieten el botón. Ahora abrieron la última puerta de la habitación circular, la verde. Aprieten el botón, agarren la Pieza de Rompecabezas y pateen la pared. Vuelvan a la habitación circular y entren por la puerta de abajo, cúrense y graben. Suban por el ascensor, entren por las puertas dobles, dispárenle a la gema verde y les da una Herb y un Tonic. Entren por las otras puertas dobles y... si hay algo que personalmente no me gustan son las arañas... así que... prepárense porque llegó la ¡Mujer Araña!

Mujer Araña

Es más fácil ganarle de lo que aparenta, solamente tienen que esquivar sus ataques: unas bolas azules que nos persiguen, unas telarañas que se pegan al piso y nos hacen mover despacio, unas arañitas bebé que son bastante molestas, un golpe con la pata y una mordida con las mandíbulas. Solamente esquiven estos ataques y péguenle con el golpe que se da cuando se corre, unos cuantos golpes y la baranda se caerá, otro golpe más y será la araña la que ahora se vendrá abajo. Después de hacer guiso de araña agarren los 200G y la Elemental Orb que les da 100 EP más.

Salgan, peleen con los robots y vendrá una loca carrera de vagones. Con R1 Flint tira rocas en una dirección y con L1 Alexia en otra a los robots que tratan de alcanzarlos. Con X saltan para esquivar los obstáculos del camino, y con Abajo se agachan para que no les peguen en la cabeza las bolas con pinches.

Yagin Harbor

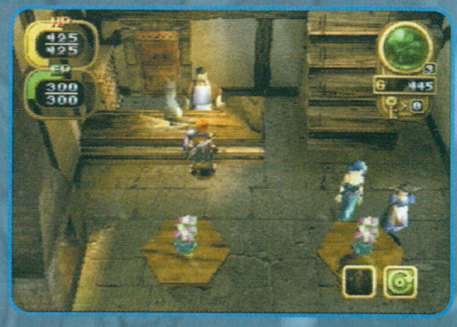
Cuando lleguen Alexia les da una Panacea y se separan. Hablen con la gente del puerto. Al lado del Inn hay un hombre que les dará un martillo a cambio de la vaca tallada a mano. Entren al Inn, pueden dormir y grabar. Hablen con Alexia, nos vamos en el barco pero sin ella. En el barco tienen que llevar todas las cajas a la parte delantera del barco o sea la proa... ¿lo que es ser culto no?... ejemm... Bueno, cuando terminen llegarán a puerto.

Puerto Medusa

Recorran el puerto hablando con todos, van a ver otra extraña escena con los tres patitos. En el Inn vayan a la habitación que está atrás del cantinero y miren los pósters... ¿?... que extraño... (me pregunto que serán esas marcas en el suelo). Suban al primer piso, graben y suban por la escalera al ático, pónganse sobre la parte manchada del piso. Hablen con el pirata de la habitación, salgan del Inn. En el Item Shop compren la espada y si les alcanza compren el Crest. En la habitación del fondo rompan el chanchito y agarren las monedas. Salgan por la otra puerta y van a encontrar un hombre que les pide tres cosas a cambio de hacerles un Valar Shield: un pedazo de Elf Steel, una Dwarf Stone y una Vita Stone. Salgan, vayan al faro y hablen con el hombre. Vayan al Inn, hablen con el tabernero y duerman, ahora vayan al Restaurant (donde la mujer no los dejaba entrar) y presencien el show... ¿Axelia?... ¿no les resulta conocida ésta cantante?... cuando termine el show, salgan... bueno, traten de salir. Ahora si, vayan al primer piso del Restaurant y salgan por la parte de atrás del Inn. Vayan a la casa, ahí tienen que apilar las cajas y los barriles para llegar hasta la caja y el cofre elevados. Primero pongan una caja justo al lado de la plataforma más baja, después un barril al lado de la caja, pongan el otro barril sobre la caja y por último la caja que queda sobre este último barril.



Ahora salten sobre la primera caja que pusieron, la que tiene encima el barril y suban. Una vez que bajen la caja de arriba hagan lo mismo abajo de la otra plataforma, salvo que agreguen esta nueva caja sobre la de arriba de todo. ¡Venga otra Pieza de Rompecabezas! Salgan, hablen con los marineros y entren por la otra puerta. Hablen con el tipo y respóndanle que si, entonces tienen que pasar rápido, pero atentos entre los ídolos que tiran fuego, evadan las bolas siguiéndolas despacio, agarren las 200G, ahora pasen rápido, ya que el cofre que está más adelante es una trampa. Salgan por la puerta y agarren el Tonic. Ahora viene una parte complicada, tienen que pararse sobre el pedestal y saltar sobre las puertas cuando se cierran, ahora el poder de flotar en el aire (saltando y volviendo a apretar el botón de saltar) les resultará muy útil, hasta que lleguen al cofre donde hay otra Pieza de Rompecabezas. Salgan por la puerta, suban por la rampa y cuando el fuego los persiga salten a último momento para que este encienda la antorcha. Hagan un salto largo, agarren las 200G, pasen sobre el agujero saltando sobre la plataforma móvil, suban por la rampa y bajen corriendo cuando venga la bola de fuego, háganlo hasta que este encienda la antorcha. Salten al agujero inmediatamente después de que pase la roca y







salgan por la puerta. Hablen con el pirata y entren por la otra puerta. Ahora vendrán más obstáculos como jarras voladoras, rocas que caen y bolas con pinches que vuelan. Cuando salgan habrán terminado el recorrido y recibirán el Gold Badge.

Entren a la mansión, en el pasaje pueden curarse, grabar y agarrar un Tonic, déjense caer y traten de caer sobre un piso intermedio, acá agarren la Pieza de Rompecabezas. Vayan al oeste y después al norte. Activen la palanca, suban, más adelante graben, agarren un Elixir y pasen por las puertas. Ahora viene otro Boss, el Cocodrilo Hongo, se llama así porque tiene un hongo gigante pegado al lomo.

Cocodrilo Hongo

A éste es realmente fácil matarlo, solo tienen que dejar que los ataque y cuando se les vaya encima esquivarlo y pegarle en la panza. Ojo, mucho cuidado con el humito rosa que hace mal a la garganta. Después que conviertan en cartera al champignon con patas agarren el Big Life Crest para 100 más HP.

Por la salida de arriba se llega directamente al patio por donde entramos, por la de abajo todavía queda un poco más de diversión. Nada más entrar, por la otra salida hay una Pieza de Rompecabezas, y ahora a saltar. Agarren el Tonic, las Lorien Nuts, disparando a los cubos verdes con el rayo, agarren los 200G. Hablen con nuestra Fan hasta que nos explique todo. Hablen con el de la chimenea y la chica de la habitación, de nuevo el de la chimenea y mándense. En la cocina aprieten el botón, y salgan por la puerta. Chimenea, garpen, salgan, hablen con el marinero y entren de nuevo. Graben y cúrense, salgan por el balcón en la esquina y aunque no se vea hay un cofre, agarren la Pieza de Rompecabezas. Suban por las enredaderas. Después de la escena estarán de nuevo en el pueblo. Vayan derechito al Restaurant. Ahora viene una larga escena. Cuando se despierten en la cueva, cúrense, graben y revisen las cuevas, en casi todas si les tiran un rayo verde a las piedras verdes grandotas, les va a mostrar cosas invisibles en la pantalla:

Primera a la derecha: agarren las 500G, maten todos los bichejos y enciendan dos antorchas, en la habitación del cartel tienen que quedarse volando en el aire por unos segundos y la puerta se va a abrir... Boss: Beholder en medio de un anillo de Beholdercitos... facilito... métanse en medio del círculo, justo abajo del grande. Recibirán un Tonic, una llave y una Lorien Nuts.

Segunda a la derecha, un cartel les dice una combinación de colores, es el orden en que tienen que entrar a las habitaciones, la primera es la roja, la que sigue la amarilla y la última la azul, tienen que ir desde la roja hasta la azul, volver hasta la roja e ir de nuevo a la azul y salir, en la nueva habitación, lean el cartel y quédense quietos hasta que desaparezcan los monstruos, y ahora un Boss más: un Beholder, éste no está solo, tiene dos hijitos que tiran bombas... y el papá tira fuego... ¿alguna idea? Sí... tienen que prender las bombas que nos tiran y tirárselas al Beholder principal, cuando la palme ligamos lo mismo que en la anterior.

Primera a la izquierda: para llegar al botón tienen que tirarle el rayo verde a las cajas, subir y tirar, subir y tirar, hasta llegar arriba de todo; en la que sigue solo saltar, en la otra tirarle a las cajas verdes que saltan y ponerles abajo las otras cajas hasta hacer una montaña; en la que sigue matamos los bichos y agarramos 5 Darts y un Tonic. Salgan por la puerta principal... otro Beholder acompañado por dos hijitos, y todos tiran llamas del ojo... ningún secreto, solo pegarles primero a

los chiquitos, después al papá, venga el mismo premio. Segunda a la izquierda: La primera muy fácil, en la que sigue tienen que prender la antorcha de la esquina lanzando una flecha que choque contra el fuego de la estatua... paciencia; en esta también hay que prender una antorcha pero la curva es más difícil; en la que sigue maten todos los bichos, tírenle un rayo a la gema y rápido salten sobre el botón donde aparezca; en ésta para poder apretar el botón tienen que dar vuelta contra la pared las cuatro estatuas (para que no puedan ver que nos acercamos al botón)... y ahora, como de costumbre... otro Beholder, éste es facilito, tienen que caminar abajo del grande, que las bombas caigan arriba nuestro y después tirársela... muy fácil... y el premio. ¡¿Otra vez lo mismo!? Salen por las puertas y ven lo que sigue... ahora si la tienen complicada, hay que rescatar al Rey, a Alexia y a los principitos y principitas reales... y también a nosotros... ¡¡¡uffff!!! Salgan de Varuna City.

Gwaba Town

En el segundo piso agarren un Elixir. En Po's House hay una pibita que nos pide todo nuestro oro a cambio de una Pieza de Rompecabezas, antes de dárselo vayan al Item Shop y ¡¡gasten todo!! Compren el escudo, los Elixirs, Herbs y lo que puedan hasta que les queden unas pocas monedas, ahora si páguenle a la pibita. En el primer piso de Linda's House tienen que tirar la bomba en diagonal para que se prenda con el fuego azul, agarren los Darts. En Mayor's House hay un Elixir en el primer piso. Suban por la escalera en el mercado central y entren a Sue's House, suban por la escalera y agarren la Pieza de Rompecabezas.
En el Inn van a encontrar a Albert, hablen con él, después vayan al Town Hall y hablen con Ruby, vayan a Jessica's House y hablen de nuevo con Albert, vuelvan al Inn. Después de la escena, vayan y recorran las terrazas hasta que vean la escena en el mercado, ahora busquen a Zeppo que puede estar en cualquier casa (fíjense por donde sale de la escena para más o menos ubicar donde está). Ahora salgan por donde llegaron al pueblo y vayan a Roswell's House, les va a dar el Siren Ring, con el que pueden respirar abajo del agua y tirar unos rayos azules. Si quieren salgan de este lugar, no hacia el pueblo sino en dirección contraria y vayan al Deadeye Zach's a jugar con los dardos. Vuelvan a Gwaba, ahora pueden llegar al cofre del primer piso de Linda's House, primero apaguen el fuego de la antorcha con un rayo azul, después pongan el barril en medio de los bloques, ahora salten sobre el cofre, sobre la lámpara, sobre el bloque, el barril y listos para agarrar la Pieza de Rompecabezas. Ahora sí, salgan del pueblo por el oeste. Acá hay una estatua de Jeehan, entren, denle las piezas de rompecabezas y Jeehan les va a enseñar su Super Combo. Vayan al Gwaba Harbor.



Sunken Ship

Graben y cúrense. Salten al agua, si van al fondo del mar, al frente del barco vamos a encontrar unas Lorien Nuts, y a la parte de atrás una Herb. Ahora tienen que romper dos bloques de piedra, uno en el medio del barco y el otro en la parte de atrás, la popa. Para romperlos atraigan las minas que andan flotando por ahí. En la abertura de arriba hay 5 Darts, en la de atrás: 200G, un libro para grabar, un circulo de curación, 5 Darts más, un Elixir y... para poder llegar al cofre que contiene la llave tendrán que pelear contra otro Boss: Tiburón Gigante.

Tiburón Gigante

Para ganarle tírenle un rayo azul a la estatua del medio y mantengan la mina que aparece entre el tiburón y ustedes, cuando se le trabe en la boca péguenle a la mina con un rayo azul, hagan esto algunas veces y listo. Agarren la Seagul Ruins Key, la Elemental Orb que nos da 100 más de EP y los 500G... y rajen que todo se viene abajo.

Puerto Medusa

Vayan hacia la izquierda hasta el pueblo, ahora a las dos puertas custodiadas por un guardia, en la de la izquierda rompan todas las vasijas, agarren las 500G y la



Herb. En la de la derecha van a encontrar una serie de jueguitos, en el primero tiene que agarrar las vasijas cuando caigan, tirarla y agarrar la que sigue, cuando comiencen a caer las bolas, fíjense que siempre la última que cae es la vasija. Y en el último nivel, cuando caen todas las bolas, la vasija viene justo después de la bola grande. Agarren las 500G y los 10 Darts, arriba salten en la vasija y el pirata para agarrar la Pieza de Rompecabezas. Vayan a la mansión, en el sótano de la cocina (donde hay una puerta trampa) están las estatuas azules que dejaron hace rato, rómpanlas y agarren el Small Life Crest que les da 25 HP más. Ahora salgan de la mansión y vayan hacia donde llegaron con la balsa, acérquense a las ruinas.

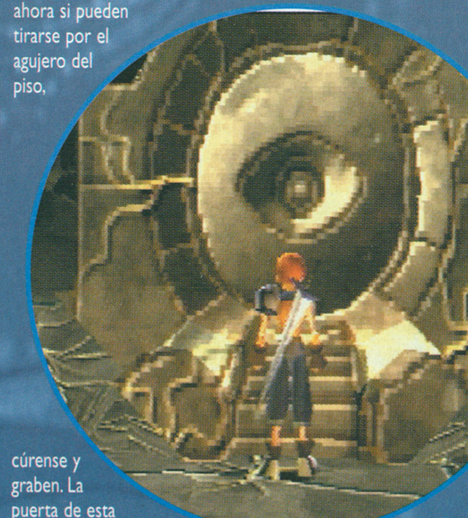
Seagull Ruins

Entren por la puerta que se acaba de abrir. Apaguen las lámparas con los rayos azules. En la que sigue maten todo, apaguen las lámparas y agarren el Tonic. Rompan la estatua azul y entren por la puerta que esta atrás de la ex-estatua. Ahora rompan la que sigue y usen la caja para apretar el botón. Ahora tienen que correr derecho hacia la estatua azul y ponerse justo enfrente, moverse rápido hacia un lado para que el fuego que lanza prenda la lámpara, y hacer lo mismo para la otra, pero qué no le pegue a ninguna estatua roja o ésta lanzará una vasija que romperá la estatua azul. Agarren la Pieza de Rompecabezas.



Vuelvan al pasillo principal. Aprieten los botones saltando, y el último con la caja. Ahora con el botón de la segunda estatua de la izquierda se abre la puerta, con los demás aparecen bichos. En la que sigue agarren el Elixir, rompan las estatuas, aprieten el botón y suban por el ascensor. Agarren la Lorien Nuts, apaguen los fuegos y sigan. Unos saltos y activen el botón, agarren las 200G, bajen, rompan la estatua y salgan por la puerta. Agarren los 10 Darts y rompan la otra estatua. Activen la palanca y póngase en medio para que la estatua no se caiga, agarren la Pieza de Rompecabezas y salgan.

Entren por la otra puerta de la habitación de las esquinas. Enciendan las lamparas invisibles de las esquinas, las del lado de la puerta con las dos jarras de agua, las del otro lado con las antorchas, agarren la Pieza de Rompecabezas, salgan y ahora si pueden tirarse por el agujero del piso,



cúrense y graben. La puerta de esta habitación los deja muy cerca de la salida del laberinto. Pasen saltando, párense sobre el bicho que se levanta del piso y agarren las 200G. La siguiente habitación tiene su vuelta, primero activen el botón azul más cercano, después déjense llevar hasta el siguiente, apriétenlo, sigan por el camino pegado a la pared, ahora aprieten el botón que está



cerca de la puerta, después el otro que está al fondo, ahora vuelvan a saltar sobre éste pero no se bajen, salten sobre la plataforma que acaba de subir y salgan por esa ventanita que hay en la pared, déjense caer, pisen las flechas y van a llegar donde empezaron, aprieten el segundo botón, ahora los dos botones rojos estarán accesibles, apriétenlos y salgan. Maten los bichos y salten sobre las estatuas, agarren la llave y vuelvan a la puerta cerrada. Agarren las Lorien Nuts, apaguen las cuatro antorchas azules y bajen por la puerta trampa. Súbanse sobre el bicho ascensor..., rompan el generador de monstruitos y después salten al otro lado. En la que sigue tienen que apretar primero el botón más alejado, después el del medio y por último el más cercano a la entrada y tienen que hacerlo rápido. Ahora rompan los dos generadores de bichos y maten a todos, agarren la llave y salgan. Vuelvan hasta la habitación de las lámparas azules, maten lo bichitos, abran la puerta y aprieten el botón. Ahora, fuego, obstáculos y dos lámparas... ya saben que hacer. En la que viene salten un poco, agarren la llave, hagan girar la estatua hasta que dispare hacia el Este, sigan saltando y aprieten el botón. Aprieten el siguiente botón para liberar la bomba, agárrenla y tírenla sobre el bloque con el cofre justo donde pega la bola de fuego, agarren la Pieza de Rompecabezas y salgan por la puerta con llave. Ahora, primero rompan la estatua con el rayo azul, agarren las 200G y los 5 Darts. En la que sigue tienen que tratar de que las estatuas no se caigan, para eso usen la cabeza... o sea párense abajo cuando éstas pasen y corran hacia la siguiente abertura. Agarren la Panacea y suban saltando sobre el cofre, sigan saltando, agarren las 500G y ahora sí suban por la escalera. Ahora pueden grabar y curarse, y cómo se imaginarán cada vez que pueden hacer esto significa que algún Boss anda cerca. Pateen las paredes y se encontrarán con uno.

Estatua Gigante

Ganarle es muy fácil si se sabe cómo, y como ya vieron, su punto débil está en la frente. El problema es que mide como 5 metros.
Primero tienen que correr para que no les pegue con los rayos. En cuanto salte y se ponga en un pie corran y golpéenlo patinando, cuando se caiga péguenle una buena paliza en la cabeza. Repitan esto unas cuantas veces y listo. Agarren la Big Life Crest para 100 HP más y el Star Prism.

Salgan, telepórtense y en la nueva habitación telepórtense de nuevo.

Eden Village

Caminen por ahí hablando con todos y agarren la Pieza de Rompecabezas que hay por ahí. En una choza se puede grabar y dormir. Cuando hablen con uno que hay ahí adentro respóndanle que no y les va a ofrecer mercadería, compren la espada y lo que necesiten. Afuera hay un viejo con un pajarito volándole en la cabeza, para atraparlo tienen que perseguirlo y aprender los lugares donde se posa y en cuanto se vuele de un lugar correr rápido hacia el que sigue hasta atraparlo. Llévenselo al viejo y él les va a dar un Dryad Ring, ahora con el nuevo rayo rompan la estatua amarilla y agarren la Round Key. Ahora salgan del Eden Village y vayan a jugar con los dardos (si quieren). Vuelvan a la caverna por la que llegaron a Eden Village.



Eden Ruins

Entren por la puerta con la cerradura redonda. Ahora con el anillo que nos dio el viejo pueden romper todas las estatuas amarillas que les aparezcan. Maten los





bichos, en la que sigue salten sobre la caparazón para llegar al botón. Cúrense, agarren la llave y graben. Vuelvan a la habitación anterior, ahora salten sobre la plataforma grande, dispárenle a la palanca y usen la llave. Ahora primero aprieten el botón que hace caer las estatuas amarillas, rómpanlas y salten a su lugar, rompan y salten hasta llegar al cofre, pero háganlo muy rápido. Agarren la Pieza de Rompecabezas. Ahora del otro lado tienen que tirarle un rayo amarillo a la gema, agarren el fueguito, caminen sobre las baldosas que aparecieron y tírensela por arriba de la pared a las plantas. Ahora destruyan los tres generadores y los bichos, agarren la Herb. Ahora bajen por el ascensor, agarren el Tonic y una Pieza de Rompecabezas. Suban y bajen por la escalera. Agarren las Grapes of Eru, salten hasta activar el botón, lleguen hasta donde está la antorcha, agárrenla y tírensela a la planta que tapa la salida. Activen la gema amarilla y salten rápido por los bloques hasta el botón. Suban la escalera, maten los bichitos, agarren el Tonic, la llave y telepórtense. Vayan por la puerta, rompan la estatua, pero vayan corriendo y agarren la antorcha antes que se haga pelota contra el piso y quemen la planta. Bajen, maten los bichos con magia, agarren el Elixir y suban. Maten todos los bichos, usando el caparazón lleguen hasta el botón y apriéten-lo. Maten los bichos y sigan. Ahora junten paciencia, maten todo, aprieten el botón rojo y rápido vayan saltando por los bloques hasta el botón. Salten los botones rojos y aprieten el del fondo, aprieten el azul y agarren la llave. Vuelvan a apretar el botón y salgan por la nueva puerta. Agarren la antorcha y tírenla por arriba de la puerta para activar la palanca. Ahora para activar el botón rojo tienen que pegarle a las dos gemas amarillas, para la primera, pónganse contra la pared y tiren el rayo amarillo en diagonal, para la otra tiren la piedra sobre la estatua. Para llegar usen el bloque, las gemas y las estatuas como escalera. Agarren las Grapes of Eru, y déjense caer, agarren el Small Life Crest y la Pieza de Rompecabezas. Suban y ahora si salgan por la puerta. Aprieten el botón y salgan. Agarren las Graple of Eru, rompan la estatua de la izquierda y lleguen hasta el cofre que está abajo, suban por ahí y vayan saltando sobre las paredes y los bloques amarillos hasta agarrar la Pieza de Rompecabezas. Vuelvan y salgan por la escalera. Activen la gema amarilla, vayan corriendo y esquivando las lanzas, suban sobre la pared en diagonal y activen el botón.

Ahora viene una parte un poquito complicada, tienen que poner un barril sobre cada uno de los botones redondos, así que paciencia, no hay nada que explicar, sólo háganlo. Ahora tiren la antorcha sobre los bloques de piedra. Pasen por la plataforma móvil y van a poder grabar y curarse, o sea... otro Boss: la Estatua Gigante II.

Estatua Gigante II

Este es más difícil que el anterior pero no mucho, tienen que esquivar los rayos y cuando golpee el piso saltar sobre el botón, subir por los bloques que aparecieron hasta la plataforma del medio, pegarle en la cabeza, dejarse caer y pegarle en el piso. En cuanto se levante vuelven a hacer lo mismo algunas veces y listo. Agarren el Star Crystal, una Elemental Orb y la llave Triángulo.

Salgan y telepórtense. Abran la otra puerta y mándense. Teleportación.

Paco Village Ruins

Salgan por la puerta del norte, apaguen las lámparas y agarren la Lamp of Lumiere. Ahora salgan por la puerta del sur, agarren la Pieza de Rompecabezas rompan las estatuas y salgan... estamos en Paco Village. Busquen a un hombre que nos cambia el martillo por una estatua. Salgan del pueblo.





Kindra Forest

Cuando lleguen al río pongan en el bolsillo el Siren Ring, bajen por la escalera que está en un lado y nadando lleguen hasta otra escalera. Ahora encontrarán otro juego, tienen que romper los bloques con una línea de hasta 10 bombas. Adentro de los bloques van a encontrar: una Herb, una Lorien Nuts, dos Elixirs y un Big Life Crest. El Crest está en el bloque más alejado, así que les costará paciencia y platita... ¡nos cobran cada bomba de acuerdo a cuantas veces hayamos grabado durante el juego! Vuelvan por el río y sigan el camino, en la siguiente pantalla hay un camino cerrado por una



estatua dorada. No Problem. Acá hay otro juego, tienen que hacer que unos perritos salchichas que nos persiguen salten sobre unos botones para poder llegar hasta el premio, el truco consiste en que cuando nosotros saltamos los perros también lo hacen, pero nosotros podemos doblar en el aire, los perros no. En el cuarto nivel los perros van más rápido que ustedes, así que tienen que aprovechar esa habilidad en el salto. Los premios que va a agarrar son (en orden de aparición): una Herb, un Tonic, un Grapes of Eru y por último una Pieza de Rompecabezas. Sigan más adelante y donde haya un circulo de árboles rompan la estatua azul, entren y... otro jueguito más. Ahora tendrán que manejar un autito a control remoto, hay cuatro circuitos diferentes y cosas muy interesantes que agarrar como una Pieza de Rompecabezas en el circuito A y el The Wonder Orb que les da la habilidad de regenerar vida de igual forma que se regenera la magia en el circuito S. El problema es que es terriblemente difícil agarrarlas. No hay ningún secreto, si quieren juéguenlo pero necesitan mucha plata y paciencia. También si quieren pueden ir a Toroledo y apostar al Rodeo de Toros. Ahora vuelvan a entrar por las ruinas de Paco's Village. Y usen el teleportador del este. Salgan por la puerta del este y vayan a Puerto Medusa a encontrarse con Zeppo.

Demon Whale

Agarren la Panacea, cúrense y graben. La siguiente habitación es grande, recórranla, agarren el Elixir, aprieten el botón y lo más rápido que puedan aprieten el que aparece, y así. Agarren la llave y úsenla en la puerta que está ahí cerca. Bajen, van a encontrar la familia pirata. El hombre que está en la boca les ofrece mercadería, si pueden, compren el escudo. Suban por la otra escalera, maten los bichejos y agarren la Star Crystal. Vuelvan a la boca y salgan por la puerta. Rompan el generador, la bola asquerosa y aprieten el botón. Ahora viene una seguidilla de balas de cañón, puertas que se abren y cierran y esas cosas feas, confío en que van a poder pasarlas sin problemas. Cuando encuentren dos bolas de esas asquerosas salten encima y hagan el Sunburst Attack y aprieten el botón. Ahora tienen que apretar los botones en un orden específico, primero el más alejado de la entrada, después el más cercano y por último el del medio. En el Estómago maten los bichos, suban sobre el ventilador y apenas aprieten el botón tírense por el agujero que acaba de abrirse. Cúrense. Si se caen o se dejan caer, van a encontrar unas





cuantas cosas: 200G, 500G, 5 Darts, un Lorien Nuts, un Elixir, un Panacea, un Grapes of Eru y un Tonic. Ahora vuelvan a subir y viene un juego de plataformas móviles. Sólo algunas instrucciones, todas las bolas asquerosas rómpanlas y las palancas actívenlas a espadazos. Van a encontrar 500G. Si se caen hay muy cerca un teleportador que los lleva al lugar más lejos que llegaron. Cuando encuentren una escalera bajen, cúrense y graben. El teleportador los lleva al Item Shop



que está en la boca de la ballena. Vuelvan y suban, salten hasta la siguiente puerta. Hablen con Zeppo y vuelvan con Ruby y Albert. Ahora los dejarán pasar y bajen a los intestinos. Agarren el Elixir y sigan, van a encontrar un bloque, tiren de él y pasen por arriba, rompan el generador, aprieten el botón rojo y sigan. Hagan pelota el generador, los bichos y aprieten el botón. Ahora en los pasillos destruyan el generador y sigan a la siguiente pantalla. Aprieten el botón y agarren las 200G. Agarren las 100G, maten los bichitos y salgan. Rompan el generador y agarren la llave. Vuelvan hasta la puerta cerrada. Ahora salten hasta agarrar la caja, vuelvan y úsenla para mantener apretado el botón redondo. Rompan el generador, salten y salgan. Ahora salten justo entremedio de las dos bolas con pinches. Cúrense y métanse por la puerta. Ahora tienen que ir poniendo los tornillos en los agujeros, primero en el cubículo rojo, uno rojo y uno azul, en el azul, uno azul y uno verde, y en el verde, uno verde y uno rojo, Agarren



el Lamp of Lumiere. Salgan y sigan adelante. Hablen con el pirata, agarren el Elixir y salten a la bilis de la ballena... ¡Puajjj! Para saltar tienen que tener el Siren Ring en el bolsillo. Naden hacia la izquierda, agarren 10 Darts de un cofre que está arriba al que antes no llegaban, sigan todo hacia la izquierda hasta terreno seco, suban, cúrense, graben, hablen con Ruby y Albert y suban. Ahora pueden llegar hasta una puerta que antes no se podía. En la nueva habitación tienen que apagar el fuego azul y saltar lo más rápido posible porque los pilares se comienzan a hundir, agarren los 5 Darts y suban. Ahora, agarren el Elixir, pasen al otro lado, aprieten el botón y de nuevo usen la cabeza... para que la estatua no se caiga, llévenla hasta el botón redondo. Usen el botón como escalón y suban. Rompan el generador y el bichito, suban y agarren la llave. Salgan y abran la puerta.

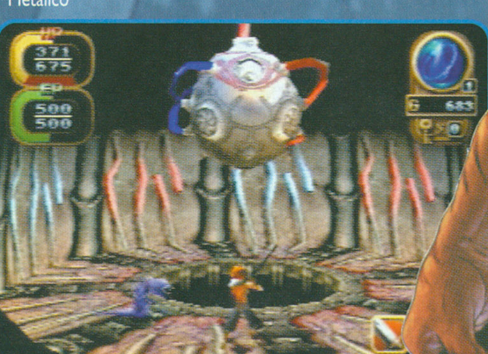


En esta habitación tienen que matar los tres bichos, pero al último mátenlo parados en la plataforma. Tírenle con el Dryad Ring al cristal amarillo, aprieten el botón, agarren las 500G y vuelvan al Item Shop por el teleportador que está con Ruby y Albert. Si se fijan van a ver una salida arriba de una de esas esquinas color carne pálida. Para llegar tienen que apilar las cajas. Rompan la porquería, activen la palanca y maten los bichejos. Ahora activen el botón y rápido esquivan las bolas y patinen por abajo del vapor antes que se cierre la puerta. Rompan el generador y agarren el Elixir. Pasen al otro lado tirándole con el Pixie Ring al bloque





verde y saltando sobre la estatua. Ahora tienen que moverse rápido, tírenle un rayo al bloque, aprieten el botón, salten sobre la estatua y pasen antes que se cierre la puerta. Aprieten el botón y sigan. Agarren los 10 Darts y suban. Pasen entre las bolas... pura habilidad. Ahora rompan todas las bolas asquerosas, agarren las Lorien Nuts, el Elixir y ojo, para llegar a un cofre con 500G que hay por ahí tienen que usar una bolita de las chiquitas como escalón. En la siguiente primero vayan por arriba, de las tres bolas apiladas rompan primero la de abajo, suban por la rampa y rompan la de arriba, usen la del medio como escalón, agarren la caja y aprieten el botón. Ahora si, con la caja activen el botón que queda cuando rompen la bola de abajo al fondo, justo enfrente a la plataforma (ojo no rompan el globo que está sobre la plataforma). Dispárenle al cristal verde y desactivará los teleportadores. Rápido activen las palancas de un golpe, aprieten el botón y agarren el Star Prism. Vuelvan al corazón, maten los bichejos y entren para encontrarse con un Boss: El Corazón Metálico



Corazón Metálico

Es fácil ganarle sabiendo la manera. A los bichos que salen del corazón ignórenlos, solamente presten atención a los piquitos que están abajo del corazón que es de ahí de donde salen rayos. Traten de quedar en medio de dos rayos y co-rrer bien pegados al orificio del medio de la habitación. Cuando el corazón les falle el tiro va a bajar, es momento de sacudirle. Hagan esto algunas veces y va a empezar a usar otro ataque que es fácil de esquivar, solo tienen que correr pegados a la pared y saltando cuando vean venir las bolas de fuego.



Varuna Castle

Bueno, primero agarren el Small Life Crest y ahora para activar la palanca tírenle un rayo y péguenle a la nueva palanca que aparece un espadazo. Ahora tienen que romper la estatua azul y agarrar el fuego antes que se rompa contra el suelo, es fácil, tienen que ponerse bien pegados y el fuego no los va a lastimar. Enciendan la lámpara y listo. Ahora tienen que pasar corriendo bien cerca a las lámparas cosa que el fuego que nos tira encienda la lámpara. Agarren el Elixir y activen el botón. Encanútense las 500G y suban las escaleras. Váyanse de Varuna y diríjanse a Gwaba Town. Bajen al 1F y rompan las estatuas para agarrar una Pieza de Rompecabezas. En el Gwaba Harbor pueden tomar un barco a Puerto Medusa y ahí uno a Gamar Isle, un



lugar donde van a poder jugar tres juegos arcades para juntar unas medallas que podrán cambiar por objetos. Los juegos son The Shooter, uno de tiritos; The Rally una carrera en que tienen que agarrar unos pinitos antes que se acabe el tiempo y The Run, una especie de Pacman. De vuelta a Gwaba Town entren a la...

Church of the Key

Agarren el Elixir, de los cuatro botones todos hay que apretarlos menos el último de la izquierda de Flint. Para matar las mujeres serpiente péguense bien contra un lado del bloque y salten justo después que ella ataque y péguenle. Agarren la llave y salgan. Ahora maten todas las mujeres serpientes tirándoles con las piedras. Para subir por los bloques verdes primero tienen que pegarle al del medio, después al de la derecha y por último al de la izquierda, suban rápido y



aprieten el botón. Agarren la llave, déjense caer y entren por la puerta. Agarren los Darts cúrense, graben y suban, Usen la llave. Ahora no rompan las estatuas, vayan hasta el fondo de la habitación, maten las plantas y agarren el Elixir. Usen el cofre como escalón y vayan saltando sobre las estatuas, el primer cofre que vean tiene una trampa de fuego, en los otros dos hay 500G y una Llave. Ahora si, rompan las estatuas y agarren la Pieza de Rompecabezas.
Ahora con la llave salgan de la





habitación. Agarren las Grapes of Eru y salgan por la puerta del fondo. Tienen que atraer las bolas de fuego de los cofres para que enciendan las lámparas. Agarren el Small Life Crest y salgan por la puerta de la izquierda. Ahora algunos saltos cuidando de no quemarse, agarren la llave y salgan. Ahora esquiven corriendo las hojas que dan vueltas y agarren dos 200G, empujen el bloque, agarren 500G más y telepórtense. Agarren la puerta de la derecha de Flint (norte). Acá tienen que romper las estatuas, la primera tiene una bomba, otras dos tienen botones, una que está en la lava tiene una Pieza de Rompecabezas y la única forma de agarrarla es quemándose. El cofre negro es una trampa así que ni se acerquen, salgan. Esquivan las hojas giratorias, agarren los 10 Darts, empujen el bloque, agarren las 500G y salgan. Quemen las plantas y hagan explotar la bomba atrayendo la bola de fuego que rebota. Ahora maten los bichos, agarren el barril y pónganlo en el escalón de arriba, salten sobre el barril y agarren las 500G. Pasen a la siguiente habitación, agarren otros 500G, salten sobre las plantas hasta agarrar la Pieza de Rompecabezas y salgan por el túnel. Ahora salgan por la puerta. Maten los bichos y suban por los bloques verdes, agarren las Grapes of Eru y bajen. Tírenle al segundo bloque de abajo y salten arriba, cuando pasen tírenle a los otros dos, salten de uno a otro hasta llegar a un piso móvil con dos bolas. Hablen con la nena y agarren la Elemental Orb. Vuelvan a donde estaba el bote y suban. Hablen con los principitos y salgan. En la playa salgan y vayan a un nuevo lugar...

Mount Firedrake

Esquiven las piedras y salgan por arriba. Apaguen el fuego y usen la lámpara como escalón. Cúrense, graben, déjense caer y agarren las Grapes of Eru. Vuelvan a tierra firme, sigan por la salida del fondo. Maten los bichos, salten sobre los bloques y escalen la cascada de lava. Maten los murciélagos gigantes y sigan. Agarren el fuego del otro lado del río de lava y vuelvan a pasar saltando sobre algún trozo que pase y hagan explotar la bomba sobre los bloques. Dos pantallas más adelante tienen que romper el bloque tirando la bomba para que explote con la bola de fuego que salta. Ahora tienen que tirar primero la bomba a la plataforma, saltar ahí, y tirarla a la otra plataforma, después encenderla con la antorcha cuando está lo más cerca nuestro posible. Unos saltitos y pasen el puente. Ahora



rompan las tres estatuas azules y agarren el tan ansiado Newt Ring. Vuelvan al principio, donde dejaron un botón rojo sin activar y ¡lo bueno es que ahora pueden volver caminando sobre la lava! Agarren el Tonic, enciendan las antorchas con el Newt Ring y aprieten el nuevo botón. Vuelvan a donde encontraron el Newt Ring y salgan por la nueva puerta. Activen la palanca cerca de la entrada, busquen la Pieza de Rompecabezas, busquen otra palanca que tiene al lado un Elixir (un pequeño truco, cada vez que salgan y vuelvan a entrar el Elixir volverá a aparecer, así que a llenarse de Elixires). Ahora vuelvan y golpeen de nuevo la primer palanca, ahora ya pueden salir. Cúrense y graben, usen el Siren Ring y tírense al agua. Abajo de todo tírenle a la estatua azul, atraigan la mina hasta los bloques de abajo y agarren las Grapes of Eru. Hagan lo mismo y rompan los bloques de arriba. Ahora hagan lo mismo con los bloques que están más lejos. La parte que sigue es igual, salvo que primero rompan los bloques de arriba de todo, ahí van a encontrar el Elf Steel, uno de los materiales que les pidió el herrero. Bajen y atraigan otra mina para romper los bloques que están al final. Suban y van a llegar a....

Dark Isle

Maten a los bichos y hablen con el hombre, es el mismo que estaba en la ballena, cómprenle algo si necesitan. Suban, graben, cúrense y suban la escalera. Sigan subiendo, salten y disparen con el Pixie Ring para romper los bloques. Usen la habilidad de flotar del Pixie Ring para esquivar las bolas que caen. Ahora maten los cuatro robots y agarren la llave. Miren por los cuatro telescopios, aunque uno solo muestra algo interesante, el del norte. Ahora bajen hasta donde habían grabado y



entren por la cueva del norte. Abran la puerta, pasen las trampas y déjense caer en el agujero. Entren por la cueva, enciendan las dos lámparas, pónganse justo enfrente de la plataforma y dispárenle a las dos estatuas con el Newt Ring en diagonal y cuando baje el ascensor suban rápido. Van a encontrar la Shining Sword. Para subir de nuevo tienen que ir saltando intermitentemente entre las dos plataformitas y cuando lleguen lo más arriba posible hagan un salto corriendo desde la plataformita hasta llegar al cofre. Agarren la Llave, para pasar déjense caer sobre las plataformitas del costado y salten hasta llegar. Ahora tienen que llevar la bomba hasta la otra punta de la pantalla. Primero tiren la bomba al otro lado del fuego y deslízense por abajo, tírenla hasta las plataformas, suban y apaguen las antorchas azules, vuelvan a buscar la bomba y suban usando las lámparas apagadas como escalones. Bajen, salten a la plataformita y pasen bien pegados a la baranda para que el fuego no toque la bomba, hagan volar el bloque y salgan por la puerta (no la que estaba atrás del bloque). Acá prendan la bomba con la calavera y pónganse abajo de la otra para agarrarla cuando caiga, tírenla SOBRE el siguiente bloque y usen la tercera bomba para reventar el último. Maten los robots, agarren la Pieza de Rompecabezas y ahora si, vuelvan y entren por la otra puerta. Usen las bombas de los robots para romper todos los bloques, agarren las 500G, la Panacea y suban. Agarren las Grapes of Eru, tírenle a la estatua para que rompa los bloques con las bombas y aprieten los botones. Maten los bichos para poder continuar. Salgan por la puerta, cúrense y graben. Ahora, pueden hacer dos cosas, una es simplemente romper los bloques y seguir, la otra es un poco más complicada pero van a conseguir una Pieza de Rompecabezas.

Primero tienen que encender la bomba con la calavera, rápido correr y agarrar la otra bomba cuando caiga, más rápido todavía lanzarla en medio de los otros dos bloques que vienen, cosa que les quede una bomba sin usar. Agárrenla y tirándolas sobre los fueguitos lleven las dos bombas que tienen hasta la lámpara azul que sube y baja. Usen una bomba como escalón para subir a la plataforma, apaguen la lámpara, tiren la otra sobre la lámpara y usando la habilidad de flotar suban a la lámpara apagada y después a la bomba. Ahora si van a poder llegar hasta el cofre... ufff, por fin. En la que sigue atraigan al robot que lanza bombas hacia el bloque, hasta que lance una bomba que lo rompa o se muera cerca. Suban y agarren la llave. No les den bola a los bichos azules que siguen apareciendo. Acá hay que jugar rápido, primero agarren la bomba que esta en el rincón, apenas la llama deje de pasar sobre el botón tírenle la bomba, salten sobre el aparato que tira fuego (justo sobre el caño), agarren la otra bomba, activan el otro botón, usen éste último como escalón para aga-rrar la Pieza de Rompecabezas y salgan por la otra puerta. Agarren el Elixir, esperen que las hojas giratorias se alineen y aprieten el botón. Ahora maten bichos hasta que uno caiga sobre el botón, salgan, agarren la Llave y el Elixir. Usen la llave y salgan. Después de ver el Dragón agarren las 500G y suban. Maten a los bichos gigantes, agarren la llave y úsenla. Hablen con el Dragón y salgan. Abajo de las escaleras pueden curarse y grabar. Suban, cada vez que venga una piedra salten a las plataformitas chiquitas, cuando lleguen arriba van a encontrar a... otro Boss: Blood Fang.

Blood Fang

Es un enemigo muy difícil, pero cuando se sabe como matarlo no lo es tanto. El único momento en que le pueden pegar es cuando gira rápido por la parte externa del cuarto, hay que pegarle cuando pase. Para esquivar la bola que agita sobre la cabeza solo tienen que correr por la parte externa de la habitación. Cuando empiece a hacer el ataque ese que se lanza contra ustedes tienen que hacer una patinada con el botón de círculo mientras corren justo cuando se lance, tienen que apretar el círculo justo cuando grita. Nada más, aunque es más fácil de decir que de hacer. Agarren el oro, la Elemental Orb, el Dragon Soma y el 3-Eyed Idol.

Continuará...

Si bien "The Legend of Mana" es un juego bastante fácil y que solo requiere paciencia para llegar a su final, creímos conveniente acercarles una guía de las opciones, las más importantes, que "The Legend of Mana" tiene para ofrecerles. Estas sí pueden representar una dificultad. Sería una lástima que aquel que se haya hecho con el juego se marée al utilizarlas y se pierda del aspecto más atrayente del juego.

聖剣伝説 LEGEND OF MANA

Por Maximiliano Ferzzola

El mapeado

El sistema de mapeado de este juego no es muy convencional y puede prestarse a confusiones. Al comenzar la aventura te hacen elegir un lugar donde empezar dentro del mundo del **"Legend of Mana"**. Ahí será donde comience tu odisea. Para habilitar en ese mapa los escenarios a jugar necesitas **Items especiales**. El primero que tenés es el **Mail Box**, el Item de tu casa (Home) Para ponerlo en el mapa, con el ■ lo tomás y luego ubicalo donde quieras. Para conseguir el que te habilita la ciudad **Domina** hablá con el bichito que se anda paseando frente a la puerta de tu casa. Para conseguir más **Items** tenés que cumplir las misiones que los personajes del juego te asignan. Una vez terminadas estas misiones te dan un **Item** que, la mayoría de las veces, podés usar para ampliar tus horizontes. Conocer más personajes. Cumplir más misiones. Y así expandir tu mundo una y otra vez en una vorágine recolectora de Items. Sin embargo tené en cuenta que, mientras más expandís más lejos de tu casa estás; los enemigos son cada vez más complicados así que es altamente recomendable que comiences lejos de una costa para poder ampliarte en 360°. Un aspecto importantísimo de este juego es volver a recorrer las locaciones que ya exploraste por más que creas que no queda nada por hacer.





Special Tactics, Hechizos, Combos y Sinchro Effect

Ya que la batallas son en tiempo real, y necesitás una reacción rápida, tenés que configurar el control para poder realizar algunas acciones. Las **Tácticas Comunes** y **Avanzadas** las configurás en ▲ y el ●. Los **Hechizos** y las **Tácticas Especiales** en **R1**, **R2**, **L1** y **L2**. Los hechizos te los dan los **Instrumentos** (Ver recuadro "Para no desafinar"). Las **Tácticas especiales** nacen de la combinación de **Tácticas Comunes** y **Avanzadas**. Por ejemplo, si usás dos tácticas comunes (con las que empezás) por mucho tiempo, esta combinación te va dar una **Táctica Avanzada**. Usando combinaciones de estas **Tácticas Avanzadas** y **Comunes** por fin te van a dar una **Táctica Especial**. Hay más de **200 tácticas** a descubrir. Así que ¡a probar se ha dicho!



Los **combos** se logran mezclando **golpes comunes** (con la ✖), **golpes fuertes** (con el ■), las **tácticas** (comunes, avanzadas y especiales) y la velocidad del arma. La velocidad del arma depende de la clase de arma. Por ejemplo, un **cuchillo** va a sacar poca energía pero va a pegar más golpes seguidos que el **hacha a dos manos** que es más fuerte pero más lerda.

Cada personaje tiene un efecto diferente cuando entra en "sincronía" con un compañero durante la batalla. A esto se llama **Sinchro Effect**. Este efecto entra en acción cuando te acercás lo suficiente a alguno de tus compañeros de Party mientras reparten bifes a lo bobo. Los efectos son variados y van desde aumentar la fuerza de golpe hasta la recuperación acelerada de energía.

Pokémon trainer

El arte de cazar, criar y entrenar monstruos no es para tomarse a la ligera. Son muchos los secretos a saber de tan noble actividad. Por lo que Next Level Extra te ayudará a comenzar un criadero próspero, redituable y provechoso.

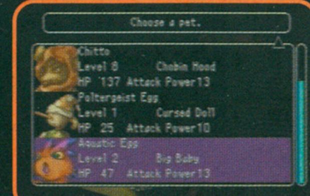


Cazando monstruos

Los monstruos aparecen en lugares especiales (ver recuadro aparte "De mascotas, espíritus y otras yerbas") en forma de huevo. Para hacerte con el bichito, sin que se te escape, lo ideal es llenar el campo de comida. Con el ▲ habilitás el listado de entremeses que podrás obsequiarle al monstruito para tentarlo a que se descuide un rato. Cuando hayas puesto toda la comida necesaria para que el bicho tenga para elegir, esperá a que se abalance sobre una y la empiece a devorar. Fijate que cada vez que el huevo se para un rato mira hacia el lado que muestra la flecha en el globito de diálogo. Para agarrarlo mientras come tenés que irle por la espalda y apretar la ✖. Cuando te hacés con el monstruo viene el cartero y directamente te lo deja en el corral. Antes de empezar a entrenarlo vas a tener que esperar unos días hasta que empolle.

Criando monstruos

Cuando el huevo haya empollado tenés varias opciones para elegir. Lo primero que tenés que hacer es llenar su **"caja de comida"**. Podés poner hasta tres alimentos. Estos alimentos van a ser consumidos cada vez que el monstruo sube un nivel. Cuando suba tres niveles llenala de vuelta. Este apartado es muy importante ya que cada comida le otorga algo nuevo al monstruo. Hay dos clases de alimentos. Carnes y frutas. Las frutas las conseguís en el árbol al lado de tu casa. Las carnes matando a los monstruos.



LLEGARON LAS CARTAS
EN ESPAÑOL DE



VENTAS POR MAYOR Y MENOR
BOOSTERS - ALBUMES
TODO EL MERCHANDISING

NINTENDO 64

TENEMOS LOS MEJORES
JUEGOS



CLUB NINTENDO
DEL USADO

Trae tu cartucho usado
de Nintendo o Game Boy
y te lo tomamos en parte
de pago por otro

POV

YA LLEGARON
LAS FUNDAS PARA
GUARDAR TUS CD'S!
(TAMBIEN POR MAYOR)



PLAYSTATION

TODO EN ACCESORIOS,
LAS ULTIMAS NOVEDADES
Y MUCHO MAS!!!

TENEMOS
TODO PARA
SEGA Y FAMILY!!!

ENVIOS AL INTERIOR CONTRA REEMBOLSO POR CORREO ARGENTINO

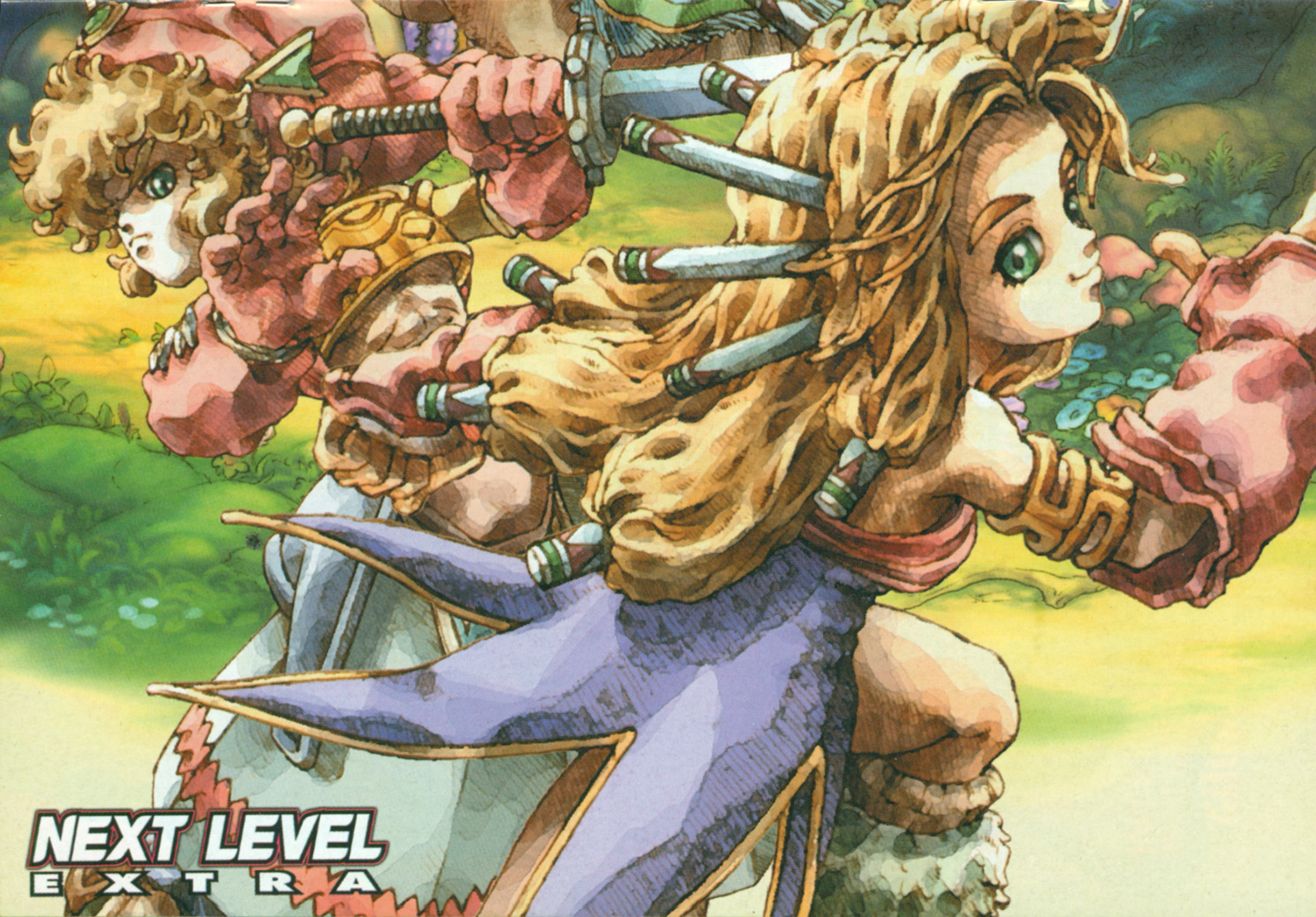
REPARAMOS TODAS LAS MAQUINAS (SERVICE PROPIO)



AV. RIVADAVIA 2988 (FRENTE A PLAZ
ABIERTO DE LUNES A
E-MAIL: POWERO
NUEVA DIRECCION DE INTERN


NEXT LEVEL
EXTRA


聖剣伝説
LEGEND OF MANA


NEXT LEVEL
EXTRA


5
Space Channel 5



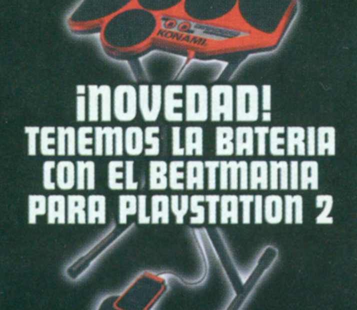
PLAYSTATION2
LOS ULTIMOS JUEGOS DE LA NUEVA CONSOLA DE SONY!

SEGA DREAMCAST
LOS MEJORES TITULOS!!



VOLANTE EXCLUSIVO DE POWER GAME!!

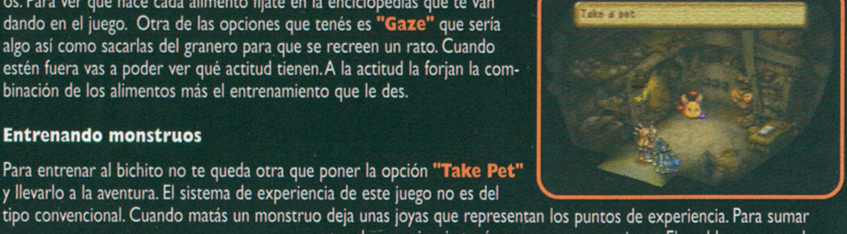
¡NOVEDAD!
TENEMOS LA BATERIA CON EL BEATMANIA PARA PLAYSTATION 2



COMERCIO ADHERIDO A LA CAMARA ARGENTINA DE VIDEOJUEGOS

ONCE) - CAP. FED. - TEL: 4865-8178
ABADOS DE 9 A 20 HS.
CE@CIUDAD.COM.AR
ET: WWW.POWERALL.COM.AR





os. Para ver qué hace cada alimento fijate en la enciclopedias que te van dando en el juego. Otra de las opciones que tenés es **"Gaze"** que sería algo así como sacarlas del granero para que se recreen un rato. Cuando estén fuera vas a poder ver qué actitud tienen. A la actitud la forjan la combinación de los alimentos más el entrenamiento que le des.

Entrenando monstruos

Para entrenar al bichito no te queda otra que poner la opción **"Take Pet"** y llevarlo a la aventura. El sistema de experiencia de este juego no es del tipo convencional. Cuando matás un monstruo deja unas joyas que representan los puntos de experiencia. Para sumar puntos de experiencia tenés que agarrar estas joyas. El problema es que las mascotas son muy tontas y no agarran estas joyas. Pero, cada vez que termina una pelea, te siguen a vos. Tenés que guiarlo, antes de que las joyas desaparezcan, para que agarre un par y así pueda ir sumando niveles.



¿Para que sirven las mascotas?

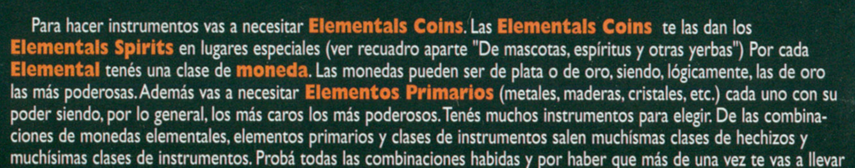
El uso principal es el de ayudarte en las batallas. Pasa que en el corral podés tener cinco mascotas y si usás todas ninguna va a ser muy poderosa. Lo ideal es elegir una, cuando tengas de dónde elegir, y usarla durante todo el juego. El resto lo podés vender para hacerte unos pesitos que nunca vienen mal.

Manual del buen Horticultor

Este apartado es muy simple. Pero bien usado, uno muy importante. ¿Para qué quiero sembrar frutas y verduras?, dirás vos. Primero para alimentar a tus monstruos y después porque esta es una de las actividades que más dinero te deja. Las semillas las conseguís matando monstruos, en algunos locales o te las da el árbol mismo. Para poner semillas en el árbol hablá con él y poné **"Give seed"**. Podés poner dos semillas de la misma o de diferente clase. Lo interesante es probar distintas combinaciones para ver qué clase de fruta o verdura te deja. Hay muchísimas variedades de frutos cada uno con sus propiedades. Algunos más caros que otros... en vos está hacer buen uso de esta opción. Para ver las variedades y propiedades chequeá la enciclopedia de frutos.



Para no desafinar



En la **Sala de Trabajo** uno de los cuartos que se van a habilitar en el transcurso del juego es el que sirve para hacer instrumentos. Los instrumentos son los que te dan los hechizos que se castean en batalla. Además sirven para crear los **bloques lógicos** de los **Golems**, junto con las armas y la armaduras (ver recuadro "Creando Golems").

Para hacer instrumentos vas a necesitar **Elementals Coins**. Las **Elementals Coins** te las dan los **Elementals Spirits** en lugares especiales (ver recuadro aparte "De mascotas, espíritus y otras yerbas") Por cada **Elemental** tenés una clase de **moneda**. Las monedas pueden ser de plata o de oro, siendo, lógicamente, las de oro las más poderosas. Además vas a necesitar **Elementos Primarios** (metales, maderas, cristales, etc.) cada uno con su poder siendo, por lo general, los más caros los más poderosos. Tenés muchos instrumentos para elegir. De las combinaciones de monedas elementales, elementos primarios y clases de instrumentos salen muchísmas clases de hechizos y muchísimas clases de instrumentos. Probá todas las combinaciones habidas y por haber que más de una vez te vas a llevar una sorpresita por lo poderoso de algunos de los conjuros. De última, si no te gusta, lo vendés y a otra cosa mariposa.





Encantando Espíritus

Para recibir **Elementals Coins**, las monedas bah, vas a necesitar un instrumento. Ahora vos te preguntarás, sino tengo monedas cómo hago un instrumento. Tranqui... el primer **instrumento** te lo regalan.

Cuando te topás con un espíritu elemental el juego te pregunta si querés tocar un melodía para él. Si elegís que **"SI"** te sale un listado de cuatro tonadas y la selección de los instrumentos a utilizar . Solo una de esas tonadas agradará al espíritu y se empezará a acercar a vos. Mientras más poderoso sea el instrumento más rápido se va a acercar. Cuando lo tengas a **"distancia de charla"** seleccioná **"parar la melodía"** y **¡ENSEGUIDA!** apretá la ✖. Sí lo hiciste bien, el espíritu te va a dejar tres monedas elementales que podrán ser utilizadas no solo para crear instrumentos sino también para templar armas y armaduras.

De armas y armaduras

Otro de los cuartos que se te van a habilitar en la **Sala de trabajo** durante el transcurso de la aventura es la **Herrería**. La **Herrería** sirve para crear y mejorar **Armas** y **Armaduras**. Para crear un arma o armadura no hay mucho secreto. Simplemente seleccionás que arma o que armadura querés crear y el **Elemento Primario** a usar. Dependiendo de que tan poderoso sea este elemento primario será el poder total del arma o armadura. Para mejorar tus creaciones tenés un montón de **Elementos Secundarios**. Podés templarlas con las monedas elementales, con las comidas, con las garras, con los viales, etc. etc. Prácticamente con todo lo que se te cruce por el camino. De las combinaciones de estos elementos secundarios, el arma o armadura se hará más poderosa y adquirirá poderes mágicos. Por ejemplo, templando el arma con un moneda elemental de **Salandra** (elemento fuego) se hará más poderosa contra los monstruos acuáticos. Si templás la armadura con una moneda de la **Ondina** será más resistente contra los monstruos de fuego. Además cada escenario tiene un elemento que lo rige por excelencia. Si entrás con un arma de **Fuego** en un lugar que es regido por el elemento **Agua** tu arma será menos poderosa. De todas maneras podés templar la misma armadura o arma con varios elementos (menos con los opuestos) para hacer buenas combinaciones y no comerte el garrón.



Cada Elemento primario tiene un alcance de poder. O sea, alcanza solo hasta cierto poder dependiendo de la calidad del Elemento. Por más que lo templés mil veces no va a cambiar de ese número. Mientras más caro sea el Elemento primario más poder va a alcanzar.

Creando Golems

Los **Golems** se crean en otro cuarto que se te habilita en el **Sala de Trabajo** más avanzado el juego. Para crear un **Golem** necesitás un **arma** y, por lo menos, **tres armaduras**. Dependiendo del poder de estas será el poder y las características del **Golem**. El **Golem** tiene una grilla que debe contener **bloques lógicos** que son los que hacen funcionar al **Golem**. Los **Bloques lógicos** se crean en el caldero con cierta combinación de **Instrumentos**, **Armaduras** y **Armas**. Cada **Bloque Lógico** contiene una acción de ataque. Una vez creados los bloques debés incluírselos al **Golem** dejándolo sobre el pedestal y seleccionando la opción adecuada. En la grilla tenés que ubicar los **bloques lógicos** de manera que entren los suficientes (podés rotarlos). Al **Golem**, incluso, podés pintarlo usando el néctar de las frutas que cosechaste. Además, si te cansás de este bicho y querés usar sus partes para hacerte otro, podés desarmarlo y los **Items** empleados vuelven a tu listado. Hay mucho más que saber acerca de la fabricación de **Golems** pero es bastante complicado. Empezá por estos puntos básicos y después lee la enciclopedia de **Golems** para más Información acerca de la lógica interna de estos bichos metálicos.



De mascotas, espíritus y otras yerbas



• Para conseguir huevos y monedas elementales hasta el hartazgo lo mejor es una vez que hayas terminado un escenario lo vuelvas a recorrer una vez más. La mayoría de las veces aparecen donde antes combatiste al jefe final. Pero lo más interesante del asunto es que una vez que ubicaste un cuarto donde te aparece un huevo o un espíritu, saliendo y volviendo a entrar van a aparecer de vuelta por más que ya hayas atrapado la mascota o adquirido unas cuantas monedas.

• Para jugar de a dos, en cualquier lugar de **Save** está la opción **2P Control** que podés habilitarla y deshabilitarla cuando quieras.

• En **Geo** hay una **Arena** en donde te podés batir a duelo o con un amigo o contra la máquina.

• En el **Junkyard**, cuando hayas resuelto unas cuantas misiones, vas a poder vender o canjear los **Items** que no te interesen con algún amigo que tenga el juego usando la **memory card**.

Hay muchísimos secretos más en el juego. Tantos que son innumerables, estos son los más importantes y lo que te van a ser de más utilidad. ¡Explorá por el resto!



las cosas buenas nunca vienen solas



el complemento ideal de next level extra



A pedido de montones de lectores de Next Level Extra, nos pusimos las pilas y jugamos de punta a punta este RPG que resultó ser más complejo, con más secretos y con una historia mucho más profunda de lo que se ve a simple vista. Debido a la longitud de la secuela del gran Wild Arms, todos los meses iremos publicando una buena parte de la solución para este juego, que a tantos mantiene enganchados al televisor. ¡Disfrútenlo!

El sistema de combate es bastante fácil de entender. Básicamente, uno elige el ícono y confirma su selección, como en muchos de los juegos del género. Como en todo RPG es importante saberse lo que cada ícono significa, sobretodo si los vamos a usar a la hora de combatir y de poner nuestro pellejo en peligro.

Iconos de Combate (Nivel 1):
Equipo - Nos permite equiparnos con varias armas y armaduras.

Auto - La computadora se hace cargo de las acciones de nuestros personajes en base a las opciones que hayamos seleccionado en la pantalla de Options.

Ataque - Abre el panel de Iconos de Combate (nivel 2).
Escapar - Intentan escapar del combate.

Formación - Cambia la formación del grupo para mayor ventaja estratégica.

Iconos de Combate (Nivel 2):
Poderes - Accedemos a los poderes especiales de cada uno de nuestros personajes.

Item - Usamos un ítem.

Ataque - Le disparamos o le revoleamos algo a nuestro enemigo.

Defensa - Reduce el daño ocasionado por los ataques de nuestros enemigos escondiéndonos detrás un escudo.

Custom - Sirve para usar los poderes dependiendo del medium que tenga nuestro personaje de turno.

• Podemos escapar de los combates cuando los adversarios son débiles, apretando el botón O.
• Si aparece un globo de exclamación blanco sobre nuestro personaje, se trata de combates con enemigos débiles. Los globos rojos aparecerán cuando somos atacados por sorpresa o somos nosotros los que sorprendemos a alguien o a algo. Los globos verdes implican que nos vamos a encontrar con una criatura nunca antes vista.

Iconos de Combate (Nivel 1)	Iconos de Combate (Nivel 2)
Equipo	Poderes
Auto Ataque Escapar	Item Ataque Defensa
Formación	Custom

A medida que nos peguen y que vayamos causando daño a nuestros contrincantes, nuestro medidor de fuerza "Force Meter" irá aumentando. Existen cuatro niveles de fuerza por ganar que permiten utilizar las diferentes habilidades de cada uno de nuestros personajes. Algunos ítems, como la Mini Carrot y Full Carrot pueden llevar nuestro nivel de fuerza al máximo. En Wild Arms 2, si no contamos con la suficiente fuerza, es imposible hacer uso de hechizos y de los ARMS.





Sistema de Magia

Para crear un hechizo en los Magic Shops (negocios de magia) ubicados por todo el mundo de Filgaia, necesitaremos siempre tener un Magic Crest. Cada Crest puede transportar un solo hechizo y puede ser "vaciado" si es que queremos cambiar de tipo de hechizo. Cada hechizo necesita de cierta cantidad de puntos de fuerza para poder ser usado. A continuación, un listado con cada uno de los hechizos, junto con una breve descripción de cada uno de ellos y la cantidad de puntos de fuerza que deberemos invertir.

Nombre del Hechizo	Descripción	PF
Air Screen	Ataca a un sólo enemigo (Viento)	12
Aqua	Ataca a un sólo enemigo (Agua)	12
Armor Down	Reduce defensas (Grupal)	68
Break	Ataca a un sólo enemigo (Tierra)	12
Dispel	Cancela ataques mágicos de enemigos	10
Field	Divide daño elemental (Simple)	8
Flame	Ataca a un sólo enemigo (Fuego)	12
Freeze	Ataca a un sólo enemigo (Hielo)	12
Heal	Devuelve algo de HP a un aliado	5
Hi-Aqua	Lv.2 Ataque de agua (Simple)	48
Hi-Break	Lv.2 Ataque de tierra (Simple)	48
Hi-Freeze	Lv.2 Ataque de hielo (Simple)	48
Hi-Heal	Devuelve cantidad media de HP(Simple)	53
Hi-Revive	Devuelve todo el HP al personaje	58
Hi-Spark	Lv.2 Ataque de rayo (Simple)	48
Hi-Vortex	Lv.2 Ataque de viento (Simple)	48
HypeWeapon	Sube el poder de ataque físico(Simple)	68
Irresist	Reduce resistencia a la magia (Grupal)	68
MageWeapon	Sube el poder físico de los ataques de un aliado	25
Might Body	Sube parámetros en auto-combat(Simple)	3
Protect	Sube el poder de protección mágica en un aliado.	8
Quick	Aumenta la velocidad de un aliado	??
Reflect	Devuelve efecto del hechizo enemigo	??
Revive	Revive a un aliado caído	10
Rise&Shine	Despierta a un aliado dormido	10
Sabre	Ataque no-elemental (Simple)	38
Shield	Proteje a un aliado	??
Slowdown	Reduce valor RES (Grupal)	68
Spark	Ataca a un enemigo (Rayos)	12
Vortex	Ataque remolino	12



Dual Magic

Cuando Lilka, la aprendiza de hechicera, reciba su cuarta Force ability (bastante avanzado el juego) puede usar Dual Magic mediante la combinación de hechizos del mismo tipo.

Nombre del Hechizo	Combinen estos hechizos
Gaia Crush	break + hi-break
???	Flame + hi-flame
Spiral Typhoon	vortex + hi-vortex
???	aqua + hi-aqua
Thunder Break	spark + hi-spark
Snow White	freeze + hi-freeze
Acacic Rewriter	saber + saber
Critical Heal	heal + hi-heal

Atención: ***Todas las indicaciones de hacia dónde se deben dirigir están basadas en la brújula que aparece en pantalla. Si les parece que están perdidos, simplemente hagan girar la cámara hasta quedar apuntando hacia el norte y una vez que hayan hecho esto simplemente sigan las instrucciones.***

Ashley

Nos dirigimos a un lugar donde tres secuestradores tienen como rehén a un chico. Pongan nombre a su personaje (nosotros lo llamaremos Ashley durante toda la solución) e ingresen a las Withered Ruins.

Items: Gimel Coin, Mini Carrot, Hurl Knife TOOL, Heal Berry (x3), Bullet Load, STR Apple.

Hablen con los soldados en el cuarto principal. Pasen por la puerta del sudoeste y charlen con el mosquetero para aprender más acerca de los tres tipos. Vuelvan al hall principal y métanse por la puerta del sudeste, hablen ahí con el soldado. Les va a contar sobre el sistema para los "Continues". Tomen la **Gimel Coin** del baúl y pasen la puerta del sudeste. Suban las escaleras y sigan hacia el norte. Procedan por el pasadizo y hablen con otro mosquetero. Se van a enterar de que los tres secuestradores son obreros de Meria. Sigan por el pasadizo, vayan a la puerta del sudoeste. Agarren la **Mini Carrot** del cofre. Vuelvan todo el camino hasta el cuarto principal. Métanse en la puerta del sur, al lado del médico. Hablen con los mosqueteros. Cuando el que se encuentra cerca del hoyo se mueva, tírense al foso. Conversen con el hombre herido. Le va a dar a Ashley el **Hurl Knife TOOL** y abrirá la puerta.

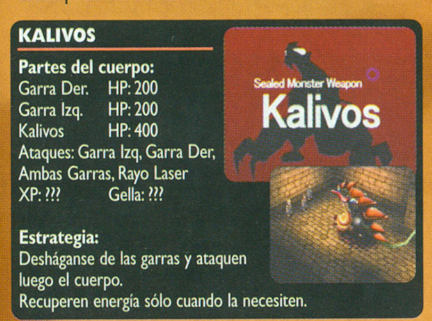
Pasen por la puerta y saquen del baúl la **Heal Berry**. Salgan y regresen por el pasillo, pasando al hombre que les entregó el Hurl Knife TOOL y pasando la puerta. Suban las escaleras y agárrense la **Heal Berry** del arcón. Pasen por la puerta del lado este. Arrojen el cuchillo al switch detrás del agujero. Vayan a la puerta este. Bajen al hall y pasen la puerta. Suban las escaleras y entren por la puerta del noreste. Crucen rápido este cuarto hasta llegar a suelo firme. Agarren las **Heal Berries** del baúl (no se tiren). Métanse por la puerta del norte, vayan para el oeste y agarren las gemas para recuperar los Hit Points. Salgan por la puerta del sudoeste y hablen con el siguiente mosquetero que se encuentren. Cuando lleguen a la zona del laberinto tengan mucho cuidado al pisar cada uno de los bloques ya que algunos de estos se caen al pisarlos. Una buena opción es dar pasitos cortos de bloque en bloque para que los que esten sueltos caigan y nuestro personaje quede a salvo.

En uno de los baules se encuentra una **Bullet Load**.



Tiren su cuchillo al switch y metanse por la puerta que se acaba de abrir. Salten y hablen con el oficial. Sigan hacia el norte y graben. Crucen el pasillo, tomen las gemas e ingresen por la puerta del sudoeste. Agarren las demás gemas y continúen para el sur. Sigan para el pasillo sureño hasta haber rodeado el pilar. Golpeen el pilar con el cuchillo hasta que se caiga sobre el switch. Pasen por la puerta del sur. Salten al siguiente nivel para conseguir todas las gemas y la **STR Apple** del cofre. Salgan por la puerta del oeste. Sigan por el hall para escuchar lo que los secuestradores dicen.

Parece ser que secuestraron a un huérfano de nombre Tony. Después de una escena más o menos cómica, Ashley decide pelear contra Kalivos



KALIVOS

Partes del cuerpo:
Garra Der. HP: 200
Garra Izq. HP: 200
Kalivos HP: 400
Ataques: Garra Izq, Garra Der, Ambas Garras, Rayo Laser
XP: ??? Gella: ???

Estrategia:
Desháganse de las garras y ataquen luego el cuerpo.
Recuperen energía sólo cuando la necesiten.

Después del combate, Ashley es arrestado y obligado a quedarse en su casa. Es hora de elegir otro personaje. Tienen ahora la posibilidad de grabar su partida.

Brad

Comenzamos la historia del segundo personaje en el bosque.

Items: Heal Berry (x6), STR Apple, VIT Apple, Kick Boots TOOL, Big Berry





Brad está escapándose de sus perseguidores. Habrá que ponerle nombre -nosotros nos referiremos a él siempre como Brad- y dirigirse con él para el norte (el camino al sur se encuentra bloqueado por barricadas). Agarren la Heal Berry del baúl del noroeste y guarden las gemas hasta que las necesiten. Van a encontrar otra Heal Berry en el baúl del este. Sigan viaje hacia el norte. Tomen por el pasaje del noroeste para conseguir más gemas y una STR Apple. Vuelvan sobre sus pasos y sigan ahora por el pasaje del noreste. Salten y procedan hacia el norte. Agarren las gemas, a la vez que siguen su camino hacia el norte hasta que se encuentren con cinco cajas. Levántenlas y rómpanlas. En una de ellas hay otra Heal Berry. Vayan hacia el norte, hacia el borde del acantilado. Una vez que se tiren por él ya no habrá vuelta atrás. Tírense por el lado este y agarren el VIT Apple del baúl. Sigan hasta el siguiente baúl para conseguir más gemas. Se van a volver a cruzar con otras cinco cajas. Rómpanlas y en una de ellas -la del medio- encontrarán otra Heal Berry. Hay que seguir hacia el norte.



Un cachorro saltará de entre los pastizales y correrá hacia un montón de guardias cerca nuestro. Brad se esconde atrás de unos árboles mientras el cachorro despista a los soldados, que se van para otro lado. El cachorro vuelve entonces con Brad, llevándole de paso otra Heal Berry. De ahora en más nos va a seguir dondequiera que vayamos.

Sigan para el norte y poco después rumbeen hacia el este. Pasen las puertas dobles e ingresen en el pequeño cuarto al este. Llévense de ahí las Kick Boots TOOL. Ahí hay además algo así como un monolito que nos permite grabar la partida. Salgan de la casa y pateen la puerta del lado sudeste. Entren en el patio detrás de la casa y encontrarán una Big Berry. Salgan del patio y detrás de éste van a hallar un Bullet Load



en un cofre. Vayan hacia el oeste, rompan las cajas que se encuentren y diríjanse después al norte. En una caja hay otra Heal Berry así que rompan todas las cajas que encuentren en el camino. Pateen el poste para que se mueva la silla. Cuando se mueva, van a saltar encima de ella junto con el cachorro, que pasó a ser su nueva mascota. Sigan para el norte, recojan las gemas y continúen. Dos soldados los van a ver. Quieren atrapar a Brad para cobrar la recompensa y dejar así de tener que trabajar como mercenarios. Pero de repente surge un monstruo cerca de ellos y quedan paralizados, sin saber qué hacer. Brad se lanza entonces al rescate.

GREMALKIN

Partes del cuerpo:
Abdomen HP: 450
Gremalkin HP: 540

Ataques especiales:
Parasite Battalian (20)
Roaring Busrt (30)
Chest Buster (<5)

XP : 100 Gella : 500



Encárguense primero del abdomen y luego del resto del bicho. Deberían haber llegado para estas alturas a nivel 3.

Al este de la salida del bosque hay cinco Gella que podrán ubicar si usan la función de buscar (cuadrado). Justo al sur, en el bosque hay una RES Apple. Sigan para el noroeste y métanse en la aldea T´Bok. Ya una vez dentro de dicha aldea, Brad se desmaya y es atendido por una chica de nombre Merril. Si le decimos a ella que el cachorro es nuestro, podremos ponerle nombre (de ahora en adelante nos referiremos al perrito como Popi). Afuera hay todo un revuelo. Merril sale a ver qué es lo que anda pasando. El ejército está en la aldea y amenaza con armar lío. Brad hace su triunfal aparición y es arrestado por querer salvar a la gente del lugar. Luego podremos grabar.

Lilka

Lilka aparece accidentalmente en una mesa durante una reunión. Parece ser que su gema de teletransportación se volvió a quedar sin energía y no llegó hasta el lugar que ella pretendía. Decide pasar la noche en el lugar. Durante la cena habla sobre magia y le cuenta al chico sentado frente a ella que es una aprendiz de mago. De ahí pasaremos al siguiente



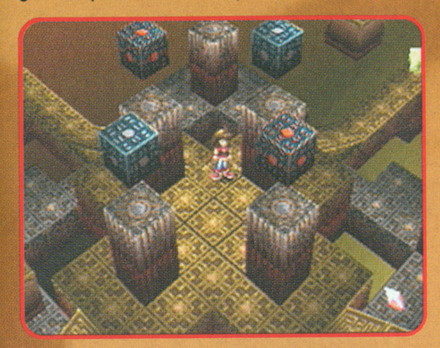
acertijo (Millenium Puzzle). El truco para llegar a solucionar este acertijo consiste simplemente en dispararle con bolas de fuego de la varita de Lilka a los cubos que tienen un motivo distinto a la mayoría. Estos cubos son azulados y tienen un círculo en el medio de cada uno de sus lados.

Necesitan activar los tres cubos restantes, de la misma manera que la hermana de Lilka le mostró con el primero de ellos. Vayan al sur hasta la gema transportadora. Sigan hacia el sur hasta llegar a la próxima gema transportadora. Párense encima del bolque descolorido y disparen al bloque azul central. Suban luego la escalera y disparen una vez más con su varita lanzadora de fuego al cubo del oeste.

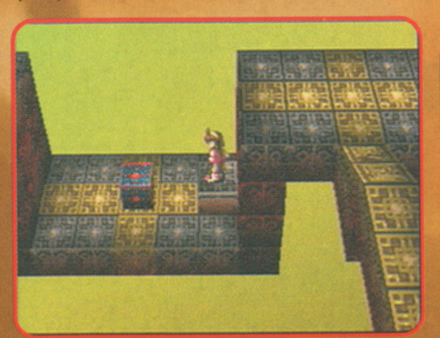
Sigan por el camino del oeste y métanse en la gema teletransportadora. Sigan hacia el oeste hasta el siguiente bloque azul -switchbox- Párense en el bloque de al lado del cubo más alto y desde ahí dispárenle al switchbox. Sigan para el sur, saltando los bloques y a través de la gema. Caminen hasta el switchbox y actívenlo. Vuelvan a dispararle cuando estén sobre un cubo normal. Esto moverá el próximo bloque a su lugar. Súbanse a él y hagan girar la cámara para quedar en línea con el switchbox. Dispárenle, vayan a la gema de teletransportación del lado este y continúen agarrando todas las gemas que se encuentren mientras siguen caminando hacia el este y sur. Salten y disparen a la switchbox debajo del pasaje por donde venían caminando. Esto hará bajar los bloques que obstruyen y les permite seguir su camino hacia el sur. Vayan



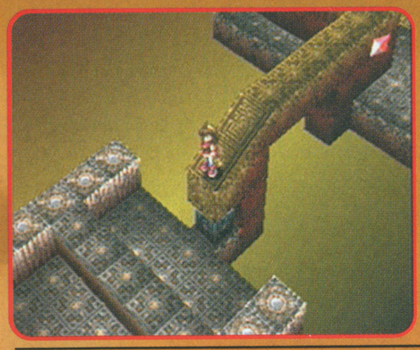
hacia la parte sur del pilar y párense en el cubo descolorido. Disparen al switchbox. Esto abrirá una nueva área. Encárguense de las dos switchbox a su izquierda. Graben y métanse en la siguiente gema teletransportadora, en el sur. Crucen los cubos centrales y disparen contra la switchbox del este. Hagan lo mismo con la del oeste (la más cerca de ustedes). Trepen por la rampa y crucen las cajas. Sigan por la ruta del sur y métanse, otra vez, por la gema que los llevará a otro lado (la ruta del norte es un camino sin salida, con unas pocas gemas para recolectar). Bajen por la rampa y enfilen para el oeste. Agarren las life gems e ingresen en el siguiente teletransportador. Salten y vuelvan a pararse en el bloque descolorido del extremo oeste. Disparen al switchbox. Pasen por el teletransportador del norte, rodeen el pilar mientras van agarrando más life gems y después ingresen en la siguiente gema transportadora al norte si quieren más life gems. De no



ser así, salten al pasaje de abajo, caminen hasta el cubo descolorido al oeste y disparen al switchbox. Tomen el siguiente teletransportador, al oeste. Párense en el cubo, detrás del pilar y activen el siguiente switchbox. Métanse otra vez en la gema. Dispárenle al switchbox. Es el último que queda ¡Aleluya! Vayan al sur para grabar y pasen por el nuevo teletransportador del este. Durante el resto del camino todo lo que les queda por hacer es exactamente lo mismo que hicieron hasta



ahora: disparar a los bloques azules y pasar a traves de las gemas teletransportadoras que se vayan activando. En el final se abrirá la puerta principal que vieron en el comienzo y se escuchará la voz de la hermana de Lilka cada vez más distante. La escena nos regresa a la cocina donde Lilka hablaba, sentada a la mesa con el chico, antes del Millenium Puzzle.



Palace Village

Hablen con la madre acerca de los Mercenarios y luego suban por las escaleras para hablar con el chico y leer La Estela del Cometa de la biblioteca. Salgan de la casa. En Palace Village, las casas y negocios que podremos visitar son los siguientes:

. Casa del comienzo.
. Patio cercano a la casa del comienzo.
. Residencia privada.
. Residencia privada.
. Habilidades personales.
. Almacén de Items.
. Lugar de granos.
. Negocio de herramientas
. Puesto de magia.
. Taberna.

Hablen con todos en el pueblo. Cuando lo hayan hecho, un monstruo atacará el depósito de los granos.

OLIVIER

Partes del cuerpo:		Ataques especiales:
Pierna	HP:200	Bufoooooh (30)
Olivier	HP:400	Olivier Juice (17)
XP: 60	Gella: 250	**Debilidades:** Fuego

La aldea está a salvo y todos sus habitantes contentos, al igual que Lilka. Le dan como recompensa a la joven maga una gema como la que ella tenía y que enseguida usa para seguir su camino a Valeria. Graben su partida en este punto.
Atenti porque en el próximo número seguiremos con todos los trucos para esta gran secuela.

RESIDENT EVIL

Por Fernando Brischetto

En esta ocasión, y nuevamente a pedido de nuestros lectores, les presentamos la solución completa de Resident Evil con Jill Valentine (que también puede usarse con Resident Evil Director's Cut, con las diferencias que se indican al final).

Antes de jugar tengan en cuenta lo siguiente

1. Grabando el juego: Este juego solo permite 5 savegames, que se hacen utilizando las "Ink Ribbons" en las máquinas de escribir que están diseminadas por las distintas locaciones.

2. Plantas sanadoras (Herbs): Estas plantas sirven para curarnos y dependiendo del color tienen un efecto diferente en nuestro personaje, a saber:

Verde: Curarse. Uso general.
Roja: No sirve si se usa sola.
Azul: Nos curan cuando estamos envenenados (Dice Poison en nuestro indicador de energía).

Combinaciones:

2 Verdes: Rellena dos veces la energía de una verde.
3 Verdes: Rellena tres veces la energía de una verde.
1 Verde + **1 Azul**: Rellena energía y cura del envenenamiento.
2 Verde + **1 Azul**: Rellena la dos energía y cura el envenenamiento.
1 Verde + **1 Roja**: Triplica el efecto de una verde.
1 Verde, 1 Roja + **1 Azul**: Triplica el efecto de una verde y cura el envenenamiento.

3. No tenés que matar sí o sí a los enemigos. Esquivalos y guardá toda la munición que puedas. Acordate que los zombies del laboratorio se regeneran, o sea que los matás y cuando volvés ahí aparecen nuevamente.

Posibles Finales

El juego posee tres finales diferentes, dependiendo de lo que le respondás a Barry y si salvás o no a Chris:

- Jill sola (No rescatés a Chris, Barry muere) Final "Malo"
- Jill y Chris (rescatá a Chris, Barry muere) Final "Malo"
- Jill y Barry (no rescatés a Chris, confiá en Barry y decile "Sí" a las preguntas) Final "Bueno"
- Jill, Chris y Barry (rescatá a Chris, confiá en Barry y decile "Sí" a las preguntas) Mejor Final

Extras



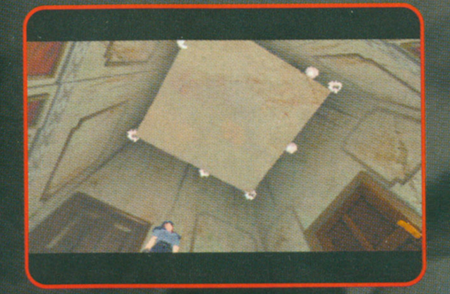
- Si terminás con un buen final, salvando a Chris y Barry, obtenés la llave del closet, que sirve para cambiar tu vestimenta la próxima vez que jugués. El closet está en el Hall principal, en la puerta que está a la izquierda de la puerta azul.
- Si acabás el juego en menos de tres horas con cualquier final podrás jugar la siguiente aventura con Chris con la bazooka.
- Si terminás el juego en modo avanzado salvando a Chris y Barry obtenés la Magnum al comenzar una nueva aventura (solo en la versión Director's Cut).

1. El juego comienza en el comedor. Andá a la izquierda por el pasillo hasta llegar a Barry. El juego pasará a una secuencia, anda hacia la puerta e intenta abrirla, Barry te hablará. Acercate a Barry para activar otra secuencia. Volvé hacia la entrada principal. Examina la parte trasera hasta que Barry te de el Lock Pick, que sirve para abrir puertas y cajones. Volvé al salón principal y entra por la puerta azul. Una vez allí empujá los



escalones para subir por ellos y tomar el mapa que esta sobre la estatua. Mové el escritorio y recoge los tres "ribbons" para grabar el juego en las máquinas de escribir, que están al fondo del pasillo que estaba detrás del escritorio. Entrá por la puerta que esta a la derecha, seguí por el pasillo hasta la puerta del fondo. Por ahí pasás a otra parte de la casa con más puertas. La primera esta cerrada, la segunda es un baño donde hay una llave en la bañera y que te sirve solo si jugás con Chris.

2. Seguí adelante y abrí la puerta que esta sobre la derecha, y de ahí entrá por otra puerta que da a una pequeña sala. Levantá la escopeta, activando una trampa. saliendo de la sala te vas a dar cuenta que las puer-



tas están trabadas. Barry vendrá en tu ayuda.

3. Ahora entrá por la puerta izquierda y luego por la de color gris. Por ahí llegás a unas escaleras donde hay una puerta en la parte derecha. Entrá y tomá el herbicida **(Chemical)**. Abrí el baúl, tomá los dos clips de munición y deja el herbicida **(Chemical)** y el cuchillo. En este punto también podes salvar el juego. Salí de la habitación y subí las escaleras. La primera puerta esta cerrada. Entrá por la puerta del fondo a la derecha. Da media vuelta y entrá a la habitación que esta sobre la derecha, al final del pasillo. Leé el libro que habla sobre las plantas medicinales. Salí por la puerta contigua. Ahí volvé a entrár por la puerta del fondo a la derecha, pero esta vez seguí hacia la izquierda, luego doblá a la derecha, seguí caminado hasta al final del corredor, pasando la puerta verde y otra puerta más, ambas cerradas. Entrá por la puerta del fondo donde te encontrás con Barry, que te dá la munición para el Bazooka.

4. Entrá por la puerta de la derecha. Cruzá el pasillo y abrí la puerta. Tomá el Bazooka de Forest y salí corriendo antes que los cuervos te maten. Volvé adonde te encontraste con Barry y entrá por la puerta restante. Empujá la estatua hasta donde la baranda está rota y tirála abajo. Continúa por la puerta que esta a la derecha, cruza el pasillo y da la vuelta para bajar por las escaleras.



5. Justo abajo hay una puerta que da a una habitación donde podes recoger "Ribbons" y hay máquina de escribir. Salí de la habitación y seguí por el pasillo hasta encontrarte con dos puertas. La que está a la derecha sólo se abre con la llave de la mansión **(*)**. Abrí la de enfrente y gira a la izquierda, entrá a la primera puerta sobre derecha, levantá la munición que hay sobre la cama y examina el diario del guardia que está encima

del escritorio. Recoge la munición del armario y salí. Volvé atrás por el pasillo hasta llegar a una puerta gris. Dentro de la habitación hay una planta venenosa que no te deja pasar. Coloca el herbicida **(Chemical)** en la bomba de agua para eliminar a la molesta plantita. Recoge la llave de la mansión **(Armor Key)** y de paso, todas las plantas de color que puedas.



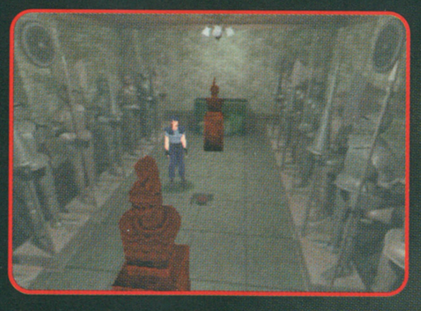
6. Volvé a la puerta que mencionamos en el punto anterior **(ver *)**. Entrá. Acá vas a encontrar munición para la escopeta y la pistola. La escopeta oxidada que esta acá solo le sirve a Chris. En esta sala hay un baúl en caso que quieras dejar objetos. Volvé al pasillo de paredes verdes y abrí la puerta que está al final a la derecha. Ésta da al pasillo del estaba el primer zombie. Entrá en el comedor y tomá la gema azul de la estatua que arrojaste desde la baranda. Volvé al pasillo de paredes verdes, y dobla a la derecha en la primer esquina, abrí la puerta, coloca la gema azul en la figura del tigre y levantá el amuleto **(Wind Crest)**. Con esta estatua también podés conseguir la **Magnum Colt Python**, para esto tenés que ir a la sala de trofeos del segundo piso de la casa, subiendo por la escalera que esta al lado de la sala del baúl **(ver A)**, empujar



la escalera debajo de la cabeza del ciervo, apaga la luz, trepa por la escalera y toma la Gema Roja, volvé a la estatua del tigre y usála para obtener la Magnum.

Volvé al comedor y agarrá el escudo que está sobre la chimenea. Volve al salón principal de la entrada. Esta es una buena ocasión para grabar el juego.

7. Volvé al comedor y andá por la puerta derecha, seguí derecho hasta llegar a una puerta roja de la pared izquierda, entrá por ahí a la sala con el piano, mové la estantería, recogé la partitura y úsala en el piano. Esto abrirá un pasadizo, entrá y agarrá el escudo de oro, dejá ahí al que habías sacado de la chimenea y volvé al comedor. Poné el escudo de oro en el hueco de la chimenea y recoge la llave del reloj. Andá al salón principal y subí las escaleras tomando por la derecha, abrí la puerta y seguí derecho hasta la puerta verde.



8. Ahí, mové las estatuas para que tapen bien las rejillas, usa el botón que esta en el suelo y recogé el amuleto **(Sun Crest)** del mueble. Volvé al pasillo, gira a tu derecha y entrá en la puerta izquierda. En este momento encontrás a Richard que acaba de ser atacado por una serpiente, por lo que tenés que buscar el antidoto para salvarlo. Tomá la puerta a la izquierda, baja las escaleras del salón principal. Entrá al comedor, salí por la puerta de la derecha. Entrá a la puerta de enfrente, luego por el pasillo hasta la puerta de la izquierda y entrá a la sala del baúl.

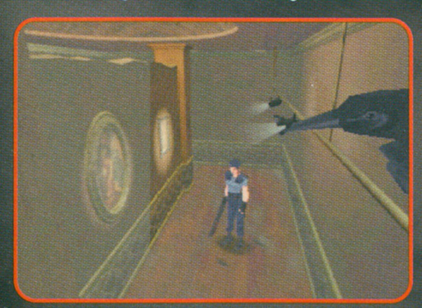
9. Volvé con Richard, que muere al darle el suero. Sacale la munición que tiene encima, pasá por la puerta del fondo, tomá el pasillo izquierdo y entrá en la habitación donde hay "Ribbons" y munición. Volvé por el pasillo y subí por las escaleras, abrí la puerta y elimi-



na a la serpiente gigante. Con el Bazooka solo necesitas pegarle tres veces. Recoge el amuleto y la munición que esta sobre los barriles.

10. Una vez obtenidos los tres amuletos, subí por las escaleras y salí al exterior, entrá a la puerta de enfrente, derecho por el pasillo, pasando de largo la puerta verde y entrando en la siguiente a la izquierda, baja las escaleras, seguí derecho y metete por la puerta gris. Andá al fondo a la izquierda. Acá tenes que resolver un puzzle. En esta habitación infestada de cuervos y llena de cuadros, la equivocación puede ser mortal. Tocá los cuadros en este orden:

1-Newborn Baby 2-Infant 3-Lively Boy 4-Young Man 5-Tired Middle Aged Man 6-Bold Looking Man.



Finalmente, el cuadro que esta al fondo. Tomá el amuleto **(Star Crest)**. Salí y andá por el pasillo angosto. Abrí la puerta oxidada y salí afuera. Seguí por el camino hasta la puerta y colocá los amuletos en la pared. Entrá por la puerta, empuja los escalones al borde de la estantería, recoge la manivela y salí por la puerta doble. Seguí derecho, abri la puerta exterior y anda al fondo a la izquierda donde podes usar la manivela en la ranura para bajar el nivel de agua. Ahora podés bajar por los escalones. Al llegar al otro lado, corre sin perder el tiempo con las serpientes. Usa el ascensor para bajar y metete por la puerta del fondo. Seguí derecho y anda por la puerta donde hay una estatua. Empujala por el pasillo hasta que tape el agujero. Volvé atrás y entrá por la puerta que esta a la derecha. Ahí recoge el spray y la munición. Acá hay un baúl para dejar objetos y una máquina de escribir para grabar el juego. **(A)**



11. Salí y entrá en la puerta de enfrente, recoge la munición de la mesa y el libro rojo que esta sobre la cama. Una de las puertas es un baño, entrá, vaciá la bañadera y recoge la llave. Además, en las puertas rojas podés encontrar "ribbons" para grabar el juego y más munición. Volvé al pasillo con la estatua hasta la primer puerta que esta sobre la pared izquierda. Entrá por la puerta y seguí derecho al fondo y luego a la izquierda. Tomá la llave del dormitorio que esta bajo el panal de avispas. Salí por donde entraste y entrá en la que dice 002. Ahí dentro hay un baño con cartuchos de munición. También en el dormitorio hay un cajón en la mesita que tiene más munición. Encima de la cama hay papeles que habla sobre una extraña planta. Mové los armarios dejando al descubierto una escalera. Bajá por ahí y ordena las cajas dentro del estanque para llegar al otro lado. Pasá la puerta con agua y seguí rápido hacia la derecha hasta que encuentres dos puertas casi pegadas. Metete en la de la izquierda. Accioná la palanca para bajar el nivel del agua. Apretá el botón que esta en la pared, que abre una puerta que esta al lado. Andá por esa puerta, recoge la llave de la habitación 003.

12. Volvé a la sala de las avispas y abrí la puerta 003. En esta habitación hay un baño donde podés recoger munición para el bazooka. En la estantería cambia el

libro rojo por el blanco, abriendo la puerta secreta. Pasá por la puerta y enfrentate a la Planta. Luego de una rato aparece Barry para ayudarte con la planta. Una vez que esta muera, tomá la llave de la chimenea y volvé a la habitación del baúl. **(ver A)**



13. Mientras vas allí, te encontrás con Albert Wesker que te dice que todavía quedan varias habitaciones sin visitar en la mansión. Una vez que llegués a la habitación del baúl, aprovecha para grabar. Volvé a la mansión, pasando por la pared con los amuletos. Abrí la primer puerta a la derecha, encendé la lámpara del escritorio. Acá lo necesario es el libro rojo **(Doom Book 1)**. Agarralo. Salí y entrá a la puerta gris y de ahí a la escalera. Subí y una vez arriba andá por la izquierda y entrá a la puerta que hay a la derecha. Dentro de este pasillo, que tiene una cabeza de ciervo en la pared, hay una habitación a la izquierda con un encendedor, una planta roja y munición para la escopeta (en la cama). En la habitación derecha hay unos papeles para leer y munición para el bazooka, que se puede tomar accionando un botón que esta en los insectos disecados, vaciando una pecera. Empujalá, mové el armario y tomá la munición. Fuera de esta habitación y en el pasillo del fondo hay una puerta



que tiene una chimenea, donde al usar el encendedor obtenes el mapa de la segunda planta.

14. Andá por la puerta derecha. Examina el piano y aparecerá de nuevo la serpiente. Cuando termines con la viborita, baja por un agujero que hay en el piso utilizando la soga que pone Barry. Espera hasta que te de la segunda soga para seguir bajando, para conseguir un código de acceso **(8108310)**. Examina la lápida y baja por la escalera. Entrá por la puerta del fondo. Seguí por el pasillo hasta la siguiente puerta. Una vez que llegaste a la cocina, andá a la derecha y subí con el ascensor

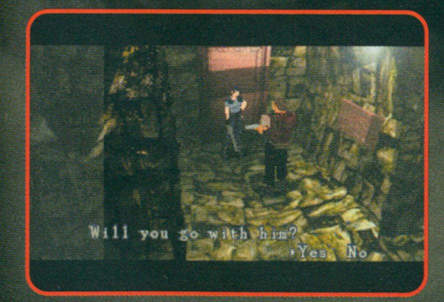


15. Seguí caminando hacia la derecha. Entrá por la puerta izquierda, tomá la munición y la batería que hará funcionar el ascensor exterior de la mansión. Volvé hacia atrás y entrá por la puerta de color azul. En esta biblioteca lee el libro que esta detrás de la primera estantería. Caminá a la parte trasera de la habitación y luego dobla a la derecha, pasá por la puerta.

16. Allí, activá el botón rojo y coloca el busto justo donde cae el haz de luz, que abre una puerta. entrá y

recoge el **MO Disk**. Volvé a la biblioteca, corré la estantería que esta a la derecha y pasá por la puerta que había detrás. Ahí levanta los "ribbons" de la mesa y la munición del mueble. Observá por la ventana y vas a ver un helipuerto. Volvé al ascensor, bajá y volvé hasta la habitación del baúl. **(ver A)**. Una vez que llegues aquí, no te olvides de llevarte la manivela.

17. Ahora, andá por la puerta gris, da media vuelta, caminá hasta el fondo, doblá a la derecha y entrá en la puerta oxidada. Seguí por el pasillo, entrá por la puerta del almacén, salí por la puerta exterior, usá las escaleras, andá a la izquierda y bajá por el ascensor. Luego, andá a la izquierda, instala la batería en el panel, y subí. Usa la palanca en la ranura para que suba el nivel del agua. Volvé al ascensor, bajá, seguí a la izquierda y al fondo donde hay una entrada con rejas, entre las piletas. Baja por la escalera. Seguí derecho y entrá en la puerta que esta a la izquierda, donde te encontrás con Barry **(B)**. Respondé Si a las dos preguntas que te hace. Seguí derecho y entrá a la puerta de la izquierda, pasá de largo un agujero que hay en el medio, y recogé la munición que está sobre el generador. Dobla a la derecha y abrí la puerta de enfrente.



18. Volvé atrás por los pasillos. Acá esta Enrico, que te cuenta que hay un traidor en el grupo y muere. Al volver a la puerta vas a encontrar una manivela hexagonal. tomála y volvé lo más rápido posible a la puerta del principio **(ver B)**. Aprovechá para grabar en la máquina de escribir.

19. Al seguir por el pasillo del fondo vas a ver que el agujero no te deja pasar. Usa la manivela en la pared y podrás continuar. Abri la puerta al fondo, tomá por la derecha y seguí hasta llegar a una roca, acercate y luego corré hacia la izquierda. Volvé al lugar donde estaba la piedra y levantá la munición para Bazooka. La roca ha abierto un agujero, metete ahí y abrí la puerta. En los barriles hay un cuchillo con el que podés cortar las telarañas de la puerta. Una vez hayas entrado, da la media vuelta y dirígete a la puerta pequeña del fondo a la derecha. Recoge los "ribbons" de la mesa. Acá también hay un baúl **(D)**.

20. Con la manivela hexagonal y el libro rojo, andá por la puerta del otro extremo del pasillo. En la izquierda tenés un ascensor **(C)** y a la derecha una ranura para poner la manivela. Mové la pared hasta que el agujero quede a la izquierda. Vuelve a hacer la misma operación de antes con la roca. Recogé el **MO Disk**.

21. Andá por el pasillo que creaste y metéte en la puerta. Usando la manivela en la ranura hacés que salga un bloque de la pared. que te sirve para separar la estatua del muro y de esta manera poder poner la placa en el suelo. Cuando se abra la ventanilla recogé el libro azul **(Doom Book 2)**. Mira en tu inventario y señala cualquier libro. Elegí la opción "Check". Mové el cursor hasta tener las páginas enfrente tuyo. Apretá la barra del teclado haciendo que que abra. Recogé el medallon del interior. Repetí la operación con el otro libro. Volvé a la sala del baúl **(ver D)**. Deja todo lo que te parezca innecesario llevar.



22. Volvé al ascensor **(ver C)**. Subí y salí a un patio. Coloca los medallones adecuadamente en los bordes de la fuente. Bajá las escaleras y usá el ascensor. Bajá por la escalera y vas a entrar en una sala donde hay un baúl. Abrilo y tomá los **MO Disk**. Pasá la puerta. Seguí derecho, dobla a la derecha y bajá por la escalera. Corré por el pasillo hasta la habitación con la com-

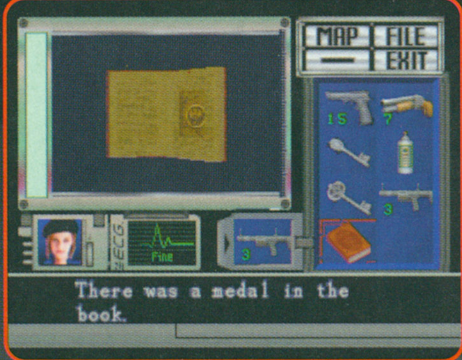
putadora. Allí, encendéla e ingresa usando las siguientes palabras:

Login JOHN
Password ADA

23. Luego, para abrir las cerraduras usa el comando MOLE.Recoge las diapositivas del suelo. Salí y volvé arriba usando las escaleras, tomá el pasillo izquierdo, recogé el **MO Disk** de la mesa y entrá en la habitación. Poné las diapositivas en el proyector que te da informa sobre los espantoso seres creados. Abrí la rejilla y recogé la llave del laboratorio del compartimiento que se abre en la pared.

24. Volvé abajo y entrá por la primera puerta a la izquierda. Por si acaso, en la habitación derecha hay munición en una caja. Andá a la puerta de enfrente e insertá el **MO Disk** en la máquina para desactivar una de las tres cerraduras de la puerta del fondo. En las cajas hay "ribbons" para grabar el juego.

25. Volvé al pasillo central usando las escaleras y entrá por la puerta que tiene una marca roja en el suelo. Entrá en la primera puerta del pasillo y mové las cajas para tapar los respiraderos, ahroa acercá los escalones a la rejilla y subí para ir al depósito de cadáveres. Inserta un nuevo **MO Disk** en la máquina de códigos. Salí de la habitación y regresá a la puerta de la marca roja. Si seguís derecho hay una sala en el centro donde hay munición, hierbas y "Ribbons". Aprovechá y grabá el juego.



26. Ahorá tenés que dar energía al ascensor que ha a la derecha del pasillo. Abrí la puerta opuesta y utiliz el panel de la derecha para dar energía a algunas área Entrá en la puerta izquierda e inserta el último MO Disk en la máquina de códigos. Volvé hacia atrás y da toda la vuelta hasta encontrar la siguiente puerta. En e panel negro y amarillo hay un botón para activar el ascensor. Regresá y pero NO subas por el elevador. Sa al pasillo principal y entrá por la puerta izquierda que esta al pie de las escaleras. Allí, introducí los códigos e la puerta que esta al final del pasillo. Continúa hasta e fondo y habla con Chris que está prisionero.



27. Usá el ascensor. Al llegar arriba te encontrás con Wesker que te cuenta porque te traicionó. Luego, te tenés que enfrentar a Tyrant, una espantosa criatura muy difícil de matar. Lo mejor es correr, disparar, correr, disparar. Andá a revisar a Barry. Volvé abajo.
Andá a la celda y rescatá a Chris, subí escaleras y regresá a la sala del baúl, metete por la escalerilla. Pasá por la puerta exterior, seguí por el pasillo, recogé la batería e insértala en el hueco. Asegurate de tener munición o aunque sea el cuchillo. Subí, levantá la bengala de la caja que esta junto al ascensor y usála para que venga el helicóptero.

Resident Evil  Resident Evil Director's Cut

Shotgun Oxidada

RE: La Shotgun oxidada está en el almacén o Vacant Room.
DC: La Shotgun oxidada está en la habitación para grabar que está bajo las escaleras, dentro de la mansión.

Wind Crest

RE: El amuleto Wind Crest está en la estatua con orma de Tigre, donde tenés que poner la gema azul para agarrarlo.
DC: Al Wind Crest lo encontrás en la sala con las pinturas luego de resolver el puzzle.

Star Crest

RE: El amuleto Star Crest está en la galería de cuadros.
DC: El amuleto Star Crest está dentro de la estatua que tirás del segundo piso del comedor.

Armor Key

RE: La Armor Key está detrás de la planta venenosa, donde usás el Herbicida.
DC: La Armor Key está en la terraza donde yace Forest.

Colt Python (Magnum)

RE: Está en el pasillo con la estatua del tigre. Tenés que usar la gema roja en la estatua.
DC: Está donde encontrás la "Broken Shotgun" en el juego original.

Herbicida (Chemical)

RE: El Herbicida está en el Save Room debajo de las escaleras, dentro de la mansión.
DC: En el pequeño patio exterior con la caldera y los dos perros.

Sun Crest

RE: Se encuentra en la sala de armas.
DC: Está en la pared detrás de la planta que matás con el herbicida.

Emblema

RE: En el comedor, sobre la chimenea.
DC: Está en la Sala de Armas, donde están las estatuas y el gas venenoso.

Control Room Key

RE: En el baño de la habitación 001.
DC: En la chimenea de la habitación donde está la planta gigante (Plant42), solo visible luego de eliminarla.

Helmet Key

RE: La encontrás luego de matar a la planta gigante (Plant 42).
DC: En la sala del depósito, donde están los tiburones.

Doom Book I

RE: En el Estudio, que es la habitación cercana a la 002.
DC: En la biblioteca escondida, poniendo la estatua bajo el haz de luz.

Doom Book 2

RE: En la habitación que aparece rota la manivela en los pasillos subterráneos.
DC: Donde encontrás el segundo MO Disk en el juego original.

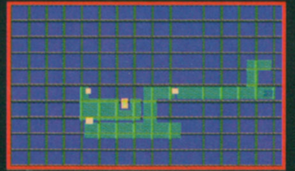
Lab Key

RE: En la sala de conferencias.
DC: En la habitación que aparece rota la manivela en los pasillos subterráneos.

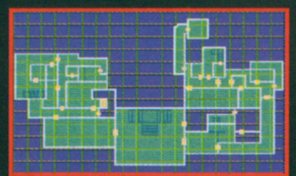
Otros cambios los podés ver en la ropa de los personajes, el Director's Cut tiene una opción para apuntar automáticamente con la pistola a los enemigos, hay más zombies y en lugares más inesperados, junto a dos nuevos niveles de dificultad, Advanced y Training.

RESIDENT EVIL

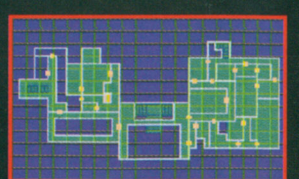
MANSION



Basement

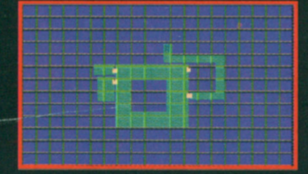


First Floor

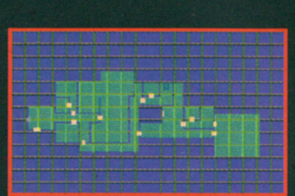


Second Floor

GuardHouse



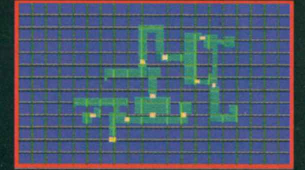
Basement



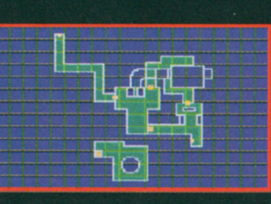
First Floor



CourtYard



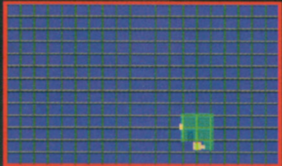
Basement



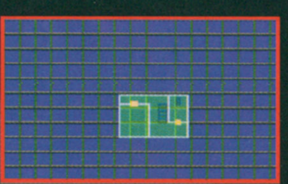
First Floor



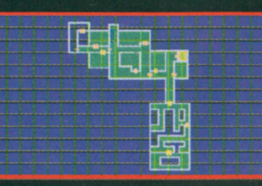
Laboratory



Basement 1



Basement 2



Basement 3

de next level extra y next level!

números atrasados

NL EXTRA NUMERO 1 — Enero / Febrero 2000



Solución Completa: Tomb Raider: The Last Revelation - Trucos: Fighting Force 2 - Ape Escape - FIFA 2000 - Medal of Honor - Gran Turismo 2 - Toy Story 2 Póster: Tomb Raider: The Last Revelation

NL EXTRA NUMERO 2 — Marzo / Abril 2000



Guías: Gran Turismo 2 - El ABC de la PlayStation (todos los trucos de la Play) - Solución Completa: Medal of Honor - Trucos: Rainbow Six - Supercross Circuit - RE: Code Veronica - Top Gear Rally Póster: Dead or Alive 2

NL EXTRA NUMERO 3 — Mayo 2000



Guías: Deception III - El ABC de la PlayStation (última parte) - Soluciones Completas: Syphon Filter 2 - Galerians - Trucos: Medievil II - Rollcage Stage II - Urban Chaos - Virtua Cop 2 - Carrier Póster Doble!: Shenmue

NL EXTRA NUMERO 4 — Junio 2000



Soluciones Completas: MediEvil II - Final Fantasy VII - Guía: Pokémon Stadium - Trucos: Nascar Rumble - Rayman - GTA2 Rainbow Six - MDK2 - NBA Shootout 2000 y más Póster Doble!: Fear Effect y Tomb Raider

NUMERO 10 — Noviembre 1999



Especial: La Dreamcast sale a pelear - Soluciones: Guía de Soul Reaver (2da parte), Dino Crisis y Final Fantasy VIII (1ra parte) Trucos: Wipeout 3 - Speed Freaks - Centipede - Quake 2 - Neon Genesis Evangelion y mucho más!

NUMERO 11 — Diciembre 1999



Especial: Pokémon: Te mostramos la pokémanía! Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (2da parte), Resident Evil 3 y X-Files! Trucos: Pac-Man World - Crash Team Racing - Ready 2 Rumble - Hydro Thunder - R. Rash 64

NUMERO 12 — Enero 1999



Especial: Revisamos el Donkey Kong 64 y los mejores juegos del verano - Soluciones: Guías de Final Fantasy VIII (3ra parte), Resident Evil 2 y Mission: Impossible Trucos: Spyro 2 - Test Drive 6 - V. Fighter 3TB

NUMERO 13 — Febrero 1999



Especial: La conspiración Capcom / Umbrella Soluciones: Guías de Gran Turismo 2 y Soul Calibur Trucos: CyberTiger - NBA Live 2000 - Lego Racers - Warpath: J. Park - Twisted Metal 4 - Virtua Striker 2: Version 2000.1

NUMERO 14 — Marzo 1999



Especial: Informe con las características de la PlayStation 2 - Soluciones: Guía de Toy Story 2 y Tomorrow Never Dies Trucos: Ready 2 Rumble - FIFA 2000 - Mario Party 2 Soul Fighter - Crazy Taxi - Zombie Revenge y más!

NUMERO 15 — Abril 1999



Especial: Conseguimos una Play2 y te la mostramos! Soluciones: Guía de Fear Effect - Trucos: Die Hard Trilogy 2 - Syphon Filter 2 - Twisted Metal 4 - Jet F. Gemini - Dynamite Cop y más - Poster Doble!: Pokémon / NFS: P. 2000

NUMERO 16 — Mayo 2000



Especial: Resultados de la Primera Selección Anual a los mejores juegos de 1999! Soluciones: Análisis a fondo y Guía de Vagrant Story - Trucos: Syphon Filter 2 - NFS: Porsche Unleashed - Dead or Alive 2 - Gauntlet Legends

NUMERO 17 — Junio 2000



Especial: Informe Exclusivo de E3 2000, la exposición de juegos más grande del mundo! - Soluciones: Vagrant Story (última parte) - Informe Exclusivo: Metal Gear 2: Sons of Liberty - La nueva aventura de Solid Snake!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:

En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de las revistas, por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:

Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un de Next Level o Next Level Extra), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo Nº 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:

Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguientes direcciones:
ventasnl@ciudad.com.ar (Para Next Level) y **ventasnle@ciudad.com.ar**i (Para Next Level Extra), indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y si son de Next Level o Next Level Extra.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: Next Level Extra - **$2,90**
Next Level - **$4,90**

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**.
IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

FINAL FANTASY VII

Por Durgan A. Nallar

ENEMY SKILLS

Preparamos para los más fanáticos de ustedes, seguidores incansables de Final Fantasy VII, una lista con los principales Enemy Skills que pueden ir aprendiendo a lo largo del juego, sus efectos sobre nuestros amigos y enemigos, el lugar donde pueden aprenderlos y de quién.

Recuerden que los héroes deben tener la materia "Enemy Skill" equipada o de lo contrario no van a poder aprender estos increíbles (y más que útiles) poderes. Nuestros tres compañeros de aventuras podrán equiparse con la materia "Enemy Skill" pero no antes de haber jugado mucho tiempo. En un principio van a poder darle este útil ítem a sólo uno o dos de ellos, pero en cuanto lo tengan no duden en usarlo.

Habilidad	Efectos	Enemigo	Lugar
Angel Whisper	Revive, recupera HP, y status a un aliado.	Pollensalta	Cráter
Aqualung	Daño acuático a todos los oponentes.	Jenova Life Harpy Serpent	City of the Ancients Desierto de Gold Saucer Avión hundido
Bad Breath	Causa envenenamiento, confusión, duerme, transforma en sapo, achica, silencio en todos los oponentes.	Malboro	Gaea's Cliff Cráter
Beta	Daño de fuego a todos los oponentes.	Midgar Zolom	CF Swamp
Big Guard	Usa Barrier, Mbarrier y Haste en todos los aliados.	Beach Plug Wolfmeister	Playa de Costa del Sol Tren de vapor
Chocobuckle	No-elemental daña un oponente.	*Chocobo con nivel múltiple de 4	Usar L4 Suicidio en un Chocobo
Death Force	Hace inmune a la muerte a un aliado.	Adamantaimai	Playas del Continente Oeste
Death Sentence	Pronuncia sentencia de muerte sobre un oponente.	Bound Fat Gi Spector Sneaky Spector	Bone Village Cave of the Gi Cave of the Gi
Dragon Force	Sube defense y Mdefense de un aliado.	Blue Dragon Dark Dragon	Gaea's Cliff Crater
Flame Thrower	Quema a un oponente.	Ark Dragon Dragon	Mithril Mine Nibelheim Mountains



Habilidad	Efectos	Enemigo	Lugar
Frog Song	Duerme, transforma en sapo a un oponente.	Touch Me Toxic Frog	CC Forest Temple of the Ancients
Goblin Punch	Daño no-elemental a un oponente.	Goblin	Goblin Island
Laser	Divide el HP de un oponente.	1st Ray Bullmotor Dark Dragon Death Claw	Reactor Prisión de Gold Saucer Crater Prisión de Gold Saucer
L4 Suicide	Achica y produce el doble de daño a oponentes con nivel múltiplo de 4.	Mu Trick Play	Chocobo Farm Icicle area
L5 Death	Produce la muerte a enemigos con nivel múltiplo de 5.	Parasite	Cráter
Magic Breath	Fuego, hielo y rayos dañan a todos los enemigos.	Parasite Stilva	Cráter Gaea´s Cliff
Magic Hammer	Quita 100MP a un adversario.	Razor Weed	Continente Oeste
Matra Magic	Daño no-elemental a todos los enemigos.	Bullmotor Custom Sweeper Death Machine	Prisión de Gold Saucer Midgar Junon
Pandora´s Box	Terrible daño a todos los adversarios. Ignora las defensas.	Dragon Zombie	Cráter
Roulette	Muere un adversario o uno de nuestros aliados al azar.	Death Dealer	Cráter
Shadow Flare	Gran daño no-elemental	Safer Sephiroth Dragon Zombie	Cráter Cima de Cosmo Canyon Cráter
Trine	Ataque con rayos a todos los enemigos.	Materia Keeper Godo	Nibelheim Mountains Wutai Stilva Gaea´s Cliff
White Wind	Devuelve HP y status a todos nuestros aliados.	Wind Wing Zemzelett	Whirlwind Maze Fort Condor
???????	Causa igual daño que el máximo HP/HP del usuario.	Jersey Behemoth	Shinra Mansion Sector 8

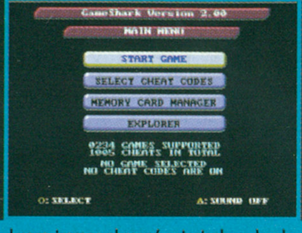
GameShark

Hemos notado por los mails y cartas que nos llegan a la redacción que muchos de ustedes no saben qué es o cómo utilizar un Gameshark. Así que, para todos aquellos interesados en el tema, les hemos preparado esta mini guía para esclarecerles el asunto. ¡De nada!

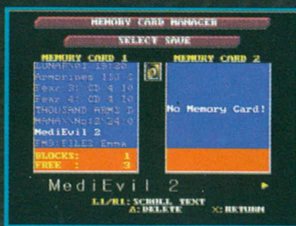
Como usar los códigos, paso a paso



Apenas prendemos la Play, con el GameShark puesto, veremos esta pantalla.



Luego iremos al menú principal en donde tendremos las siguientes opciones.

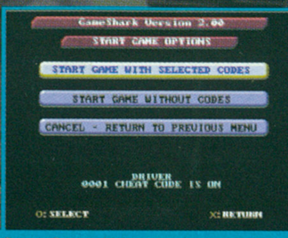


Memory Card Manager: Es un organizador de Tarjetas de Memoria, con el cual podemos copiar bloques de una tarjeta a la otra y hasta editar sus iconos.



Start Game: Comenzar el juego. Esta opción nos lleva a otro menú donde elegimos si queremos jugar con el código seleccionado o no.





Start Game: Volviendo al menú principal, elegimos "Start Game" y luego "Start game with selected codes" para jugar con los códigos seleccionados.

¿Qué es el GameShark?

El Gameshark es una pequeño aparato que va conectado detrás de la PlayStation y con el cual podemos cambiar parámetros de todos los juegos, como ser el número de vidas, el tipo de arma que tenemos, habilitar todas las opciones sin tener que terminarlo y muchísimas cosas más. Este aparato se enchufa en la parte trasera de la máquina. Se consigue alrededor de $80 en la Argentina.





Explorer: permite buscar imágenes en los CDs, escuchar música y usar el "Enhancement CD", encargado de actualizar el programa que usa el GameShark.



Select Cheat Codes: Si nos ponemos en la opción que dice "New Game" y apretamos el botón ●, podremos colocar el nombre del juego que queremos agregar a la lista. Nuevamente en la lista, para agregar un truco a un juego que ya existe o al que acabamos de agregar, sigan los mismos pasos.



Edit Code: Situarse sobre el nombre del juego y presionar ●, con lo cual aparece esta pantalla. Nos situamos sobre la primer línea de puntos y la seleccionamos. Ahí tendremos que ingresar los números que corresponden a cada truco, por ejemplo: **80022222 2000.**



Edit Code: En este supuesto caso, el truco tiene un sólo número que ingresar, pero pueden ser varios. Solo tendrán que repetir el proceso, un número por línea de puntos.



Edit Code: Y luego, si queremos, le ponemos el nombre para saber que hace.



Select Cheat Code: Luego volvemos al menú con la lista de los trucos para el juego elegido y ponemos en **ON** los que queremos que estén activos al jugar

Adventurer's Handbook

¡Hola a todos mis valientes! Bienvenidos a esta nueva sección especial de NLX titulada "Adventurer's Handbook" en la cual responderé, gracias a mi impresionante sabiduría de aventurero, las preguntas de los lectores de Next Level Extra y Next Level, sobre todo dudas en cuanto a juegos con puzzles, cómo conseguir objetos específicos, trucos que tengan un procedimiento especial, códigos de GameShark y más. ¡Así que ya saben, si están trabados o simplemente quemaron la última neurona, ya tienen dónde recurrir!

Con respecto a los trucos que son combinaciones de botones o soluciones ya explicadas en la revista, tendrán que buscarlas allí, así no nos repetimos y ahorramos espacio. De esta manera vamos a tratar de responder a un número mayor de lectores que todos los meses nos envían sus preguntas y que por falta de espacio no podemos publicar en el Readers Corner de Next Level. Pero bueno, basta de preámbulos y vayamos directamente a las preguntillas:

Gonzalo Carnicero nos pregunta:

Chicos: les escribo sólo pocas líneas, porque estoy desesperado. Me gustaría saber, si es posible, que me digan dónde puedo localizar a los siguientes Pokémon (versión amarilla): Lickitung, Dratini, Dragonair y Dragonite.

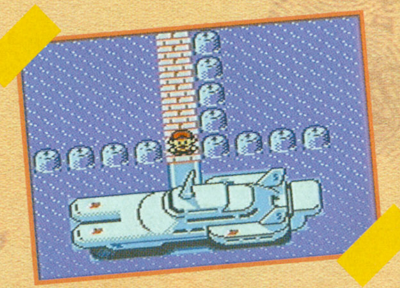
También me gustaría saber cómo diablos se utiliza el itemfinder, ya que cuando lo uso sólo me dice que el objeto está cerca, pero no me dice dónde, entonces me la paso apretando el botón A sin obtener un resultado feliz.

¡AH! ¿Funciona el truco de Pokémon missingo? Si es así, ¿cómo se hace?

Hola Gonzalo,
Estas son las respuestas. Espero te ayuden:

1 Lickitung: podés encontrar a este Pokémon en The Zafari Zone en Fuchsia City, tomando al oeste hasta llegar a Route 18, donde hay un chico que te cambiará un Slombro por Lickitung.

2



Dratini: Se obtiene pescando en The Zafari Zone, con muuucha paciencia podrán pescar uno.

3 Dragonair: Es la evolución del Dratini cuando llega a nivel 30. También puede aparecer en The Zafari Zone.

4 Dragonite: La única manera de obtenerlo es llevando un Dragonair a nivel 55.

5 Missinno: Primero tenés que ir a Cinnibar Island, recorré toda la costa Oeste varias veces hasta que encontrés a Missingno. ¡OJO! Es muy probable que si lo capturás se te arruine el juego grabado.

Hola, amigos, soy Hernán de Quilmes. Me podrían responder estas preguntas:

Para obtener la ciudad secreta en Driver, ¿en qué nivel hay que pasarlo, en easy, normal o hard? Lo estoy pasando en normal.

¡Hola!
La ciudad secreta, Newcastle, que es donde están los estudios de la compañía Reflections, no se puede jugar en la versión de PlayStation, solo en la de PC, por lo menos por métodos normales. En la versión de PlayStation la única manera es con un GameShark. Estos son los códigos:

Versión Americana: 800964C8 0081
Versión Europea (Pal) 8009625C 0081

Esto hace que la ciudad sea siempre Newclastle.

Martín Campo les habla desde Caballito, Capital.

Tengo algunas dudas acerca de un juegazo como lo es Tomba II. Quiero decirles que yo ya finalicé el juego pero me falta encontrar (y ahí es donde entra su tan esperado rol en la obra):
1. Las tres torres (Courage, Strength y Wisdom) y de paso dónde está la segunda parte de la canción de Strenght.
2. Cómo corno se abre la puerta de la Golden Tower ya que la encontré y no sé cómo hacerlo.
3. Dónde está la Taboo Fruit, la Golden Fishook, el Ice Candy y el Precious Ring.
4. Por qué cuando me hago mini puedo usar solamente la earth pig robe.
5. Para qué sirven los Sun, Moon y Star Goldens.
Como ven, no fueron pocas sino muchas dudas, también quisiera saber:
6. Dónde está la Island Closest to Heaven ya que encontré la Closest to Hell (por supuesto que en el gran FFVIII).

1. Tower of Strength:
Esta torre está en el área de 'Kujara Ranch", saltá sobre los dos pájaros, andá hasta la punta de la derecha y usá el "Spell de Strength". Con esto obtenés la "Torch Hammer".
La segunda parte de la canción la obtenés de la sirena luego del evento "Closed Clamshell". Primero tenés que poner TODOS los barriles en Fisherman Town para que tengan el color azul arriba. Luego de eso tenés que completar otro evento que te dará lo necesario para el terminar el Closed Clamshell.

Tower of Wisdom: Está en la "Deep Forest" en Donglin, donde está el cangrejo de roca. Acá obtenés el 'Doka Pin".

Tower of Courage: En el área de las tuberías, en la última cadena. Saltando al otro lado de la cadena. Acá obtenés el "Glacier Boomerang".

2. La Golden Tower se abre poniendo los 5 "Pig Panels" en la puerta. Estos se encuentran diseminados por varios lugares en los Adventurer's Chest's.



3. Vamos por partes:

_Taboo Fruit: Saltá al Holy Tree, luego tenés que saltar sobre la caja iluminada.

_Golden Fishook: La obtenés luego de golpear todos los barriles en el "Town of the Fisherman" y el "Waterfall of the Heavens". Asegurate que todos los barriles queden rojos en su parte superior. Lo encontrás en el primer canal en "Waterfall of the Fisherman".

_Precious Ring: Hablá con el hombre en la esquina del "Coal Mining Town' luego de ganarle al Flame Pig.

_Ice Candy: Hablá con el cerdo en la casa cerca del chico con el traje de cerdo. Tenés que darle 30 piezas de hielo para que te dé el Ice Candy.

4. La Earth Pig Robe es la única que se puede usar en modo mini.

5. Sirven para conseguir el Golden Powder, que te hace invencible a todo menos a las caídas en los pozos.

6. La Island Closest to Heaven está en el ángulo superior derecho del mapa, fijate que junto con la respuesta de otra de las cartas de este mes está una foto con la ubicación exacta de la dichosa islita.

Esteban Gandara nos mandó las siguientes preguntas:

1. En el punto 38 de FF8, cómo entro con la nave a la fortaleza ya que no puedo bajar y si lo hago normalmente llego a donde conseguí el Solomong Ring y no hay una puerta o algo para avanzar.
2. ¿Al final de Final Fantasy VIII Squall muere o no, porque como aparece recién al final de la escena es medio raro, no?
3. ¿Y qué es esa placa que ve Laguna en el campo?
4. Quería decir si me pueden mandar la foto donde conseguir los marlboro tentacles para FINAL FANTASY VIII porque no puedo encontrar la isla.

1. Mirá, Esteban, para entrar a la fortaleza "Lunatic Pandora" simplemente tenés que acercarte a ella con la nave y cuando estés lo suficientemente cerca vas a ver

una animación en la que el juego te muestra el momento en que entrás.

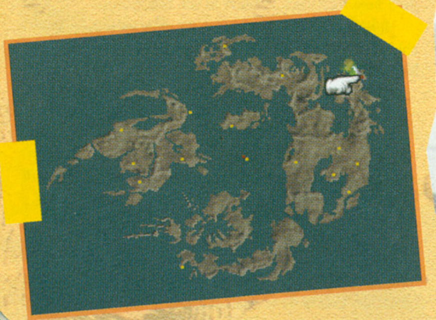
Lo que seguramente te está pasando es que te olvidaste de hablar por segunda vez con Laguna cuando te lo encontraste es "Esthar" y si no hacés eso, por más que te acerqués a la fortaleza con la nave no vas a poder entrar.

O sea que simplemente lo que tenés que hacer es volver al palacio, hablarle y después que lo hagas no vas a tener problemas para entrar en "Lunatic Pandora".

2. Como te podrás imaginar, Squall se la banca hasta el final y por supuesto logra zafar como el mejor.

3. La placa que está viendo Laguna en el campo es la tumba de la chica que conoció en el pueblo de Winnhill (la minita se llamaba Raine).

4. Al parecer, en la sección en la que explicamos cómo conseguir al GF Doomtrain, salió una foto que no correspondía en lugar del mapa que mostraba la ubicación de la "Island Closest to Heaven", así que les pedimos disculpas por la metida de pata y aquí está el mapa de ese lugar, para que todos aquellos que no hayan encontrado esa bendita isla sepan dónde está.



Hola amigos de Next Level:
Mi nombre es Rodrigo Martínez, tengo 14 años y soy de Wilde.
¿Hay trucos para South Park Rally?

No, lamentablemente no. La única manera es terminando el Modo Championship, lo cual habilita los "cheats". O usando trucos de GameShark.

Mario (alias PIKACHU)

Mis dudas son con respecto a Resident Evil: Code Verónica. ¿Qué tengo que hacer con la bola de cristal con una tarjeta adentro que encontré en un tipo cañón, después de que Chris cura a Claire con el suero?, porque no sé qué hacer y estoy en ese lugar hace ya una semana y media.



Fijate que cuando pasás por debajo de la piedra con la cadena, la piedra cae; lo que tenés que hacer es pasar corriendo para que caiga y mientras se está levantando tenés que ponerte abajo de ella y usar la esfera de cristal justo en la baldosa que es más clara (la que está en el medio de la marca que deja la piedra en el piso).

Ojo que esto tenés que hacerlo rápido, porque sino la piedra te va a aplastar a vos en lugar de a la esfera. Si lo hacés bien, simplemente agarrá la tarjeta y listo.

Walter nos pregunta lo siguiente:

1. Me faltó una carta en FF VIII, la que está entre la Chimera y Elastoid. ¿Cuál es y dónde la consigo?
2. ¿Dónde puedo conseguir los ítems Energy Cristal y Dragon Fang?
3. ¿Es Squall hijo de Laguna y hermano de Ellenone? Lo digo entre otras cosas por lo que piensa Kiros si intentamos hablarle a Ward antes de atacar el Lunatic Pandora. Para no arruinarle el juego a otro respondan con un sí o un no al final de la respuesta a la anterior pregunta, por favor.
4. En Ace Combat 3 me falta conseguir el final en el que se debe jugar la misión en la Rei, perdón Rena, la que le entran contaminantes llamada Bug Hunt. En Easy solo le empecé a disparar pero en Hard eso no funciona, ¿qué debo hacer?

1. La carta es PuPu, un personaje que aparece luego de encontrar varios UFO. Para conseguirla tenés que darle 5 elixirs a PuPu, pero sin matarlo. De esta manera recibís la carta.

2. Los Energy Crystals los conseguís de los Elnoyles que tengan nivel 40 o mayor, en Esthar City y luego del evento llamado "Lunar Cry".

Los Dragon Fangs los conseguís al eliminar a los Blue Dragons, que son bastante difíciles de encontrar, pero podés probar en "Island Closest to Hell", al oeste, en la mayoría de las islas del continente Galbadian.

3. No.

4. Tenés que acercarte a Rena y tirarle una bomba anti-nanobite, luego de matar a todos los virus.

Bueno, quedo a la espera de sus preguntas, que pueden mandar por correo normal o por e-mail a **nextlevel@ciudad.com.ar**. ¡Nos vemos en nuestra próxima edición! Buenas tardes.